games tribune magazine

año 3 / NÚMERO 27 / MAYO 2011

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3DS - PC

ANÁLISIS

men of war: assault squad

dynasty warriors 7

parasite eve 3

portal 2

RIFT: POT

AVANCES

hunted: the demon's forge

dungeon siege III

dirt 3

y además regalamos

MEN OF WAR ASSAULT SQUAD

entératate cómo

¡No te pierdas nuestras nuevas seciones!:
nosolojuegos-
gadgets tecnológicos-
bésame ne(r)d-
smartphones-
¡Y mucho más!

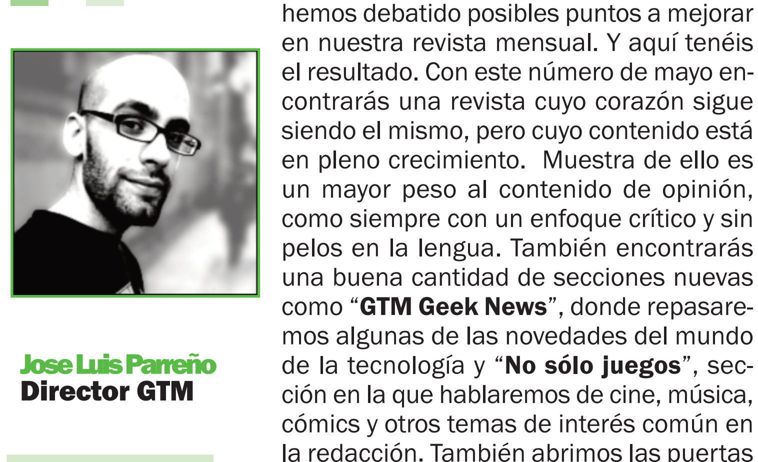
PORTAL 2

briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm maxlevel.es

editorial

NÚMERO 27 - MAYO 2011

Afán de hacer lo que te gusta



Jose Luis Parreño
Director GTM

El mes de abril ha sido un mes de cambios en Games Tribune. Mes en el que nos hemos sentado gran parte del equipo y hemos debatido posibles puntos a mejorar en nuestra revista mensual. Y aquí tenéis el resultado. Con este número de mayo encontrarás una revista cuyo corazón sigue siendo el mismo, pero cuyo contenido está en pleno crecimiento. Muestra de ello es un mayor peso al contenido de opinión, como siempre con un enfoque crítico y sin pelos en la lengua. También encontrarás una buena cantidad de secciones nuevas como "**GTM Geek News**", donde repasaremos algunas de las novedades del mundo de la tecnología y "**No sólo juegos**", sección en la que hablaremos de cine, música, cómics y otros temas de interés común en la redacción. También abrimos las puertas del mundo Indie con un artículo mensual sobre un juego independiente. El resto de secciones, que no son pocas, os invito a descubrirlas vosotros mismos. Y no os podés perder tampoco la entrevista, como siempre en exclusiva que realizamos cada número. Esta vez viene con toques roleros y carácter internacional, hablamos con **Dave Hoffman**, BM de Square-Enix sobre **Dungeon Siege III**.

En cuanto a lanzamientos, no podemos dejar de mencionar el que es el primer candidato a juego del año en este 2011. Hablamos, como no, del juego que da portada a este número: **Portal 2**. Valve, como siempre, con un estándar de calidad muy alto.

Esperamos que, en especial este mes, consigamos transmitiros nuestro afán de ofreceros el mejor producto a coste cero.





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
José Artés
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS



Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

God of War IV podría llegar el próximo año

Al menos eso es lo que se desprende en la revista británica PSM3. En dicho rotativo aún se atreven a ir más allá, y datan como posible fecha de salida el mes de septiembre del año venidero.

Lo cierto es que el regusto que dejó la tercera entrega de Kratos no fue todo lo bueno que se le presuponía. Muchas quejas se elevaron entonces reclamando un final digno a la épica del Fantasma de Esparta. Y puede que en Sony hayan oído lo que el público demanda.

Sin embargo de momento no deja de ser más que un rumor. La vuelta de Kratos es casi segura. ¿Pero dentro de un año? Demasiado pronto para lo que el rey de repartir leches se merece.

Sega anuncia los retornos de Sonic

Abril ha sido el mes elegido para anunciar las dos próximas empresas en las que veremos embarcarse al erizo azul. El primero, un juego recopilatorio/homenaje que llevará el nombre de Sonic Generations. Llegará a PS3 y X360 a finales de este 2011.

El otro juego en el que lo veremos vendrá acompañado de su némesis Mario. Mario y Sonic vuelven a citarse en la arena para competir en nuevas pruebas olímpicas aprovechando el evento que el año que viene celebrará Londres.

Como ya hicieran en el original, y dos años mas tarde aprovechando los JJOO de Invierno, en 2012 volveremos a tener nueva entrega de Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Londres.

Fable III se distribuirá en las plataformas digitales

Microsoft ha anunciado que ya es posible reservar el juego de LionHead Studios, tanto en Games for Windows Marketplace, como en Steam. Quienes lo hagan, recibirán varios complementos de forma totalmente gratuíta en el momento de su salida, fechada para el 21 de mayo.

Quienes opten por GfwM, recibirán Fable: The Lost Chapters, la versión ampliada del juego que dió origen a todo. En cambio, si deciden reservar el juego a través de la plataforma de distribución digital de Newell, recibirán un pack de armas y otro de tatuajes, con los que personalizar a su héroe.

Puestos a elegir, creo que es evidente que plataforma sale más a cuenta.



Might and Magic Heroes VI se retrasa. Finalmente el título, que será distribuido por Ubisoft, no llegará este próximo mes de mayo, tal y como estaba previsto. Para poder jugarlo, tendremos que esperar hasta el próximo 8 de septiembre



Sony anuncia el cese en la fabricación de su consola portátil PSP Go!

Unas que llegan y otras que se van. En esta ocasión Sony ha decidido enterrar para siempre el que sin ninguna duda es el mayor fiasco en su historial como fabricante de hardware.

Nacida hace apenas dos años con el propósito de relanzar una tendencia cada vez más negativa en cuant oa ventas y desarrollo de software, PSP Go! nunca llegó a calar en ningún mercado. Tanto es así, que en una reciente encuesta realizada en Japón, salieron unos datos demoledores: los japoneses tenían más Nintendo64 y Saturn conectadas en sus televisores, que Go!'s vendidas en territorio nipón. Incluso la renegada por esas tierras máquina de Microsoft duplicaba casi todas las semanas las ventas de esta hermana bastarda de PSP.

Muerta desde sus inicios por culpa de usar exclusivamente software digital, la distribución del mismo no le ayudó en absoluto, al comercializarse el juego en formato físico al mismo precio que el digital.

Ahora mismo se encuentra en proceso de liquidación de stock, a un precio de 89,95€.



Nintendo confirma el relevo de Wii

Mucho antes de lo que hubiéramos apostado, Nintendo ha decidido adelantar la fecha de jubilación de su exitosa máquina de sobremesa. Durante todo el mes de abril se sucedieron de forma incesante los rumores que apuntaban que la máquina no era solo un rumor y que ya estaba incluso, en plena fase de ensamblado. Ya por entonces se daba una fecha como su posible salida, finales del 2012.

Sin embargo, este hecho ha propiciado que Nintendo mueva ficha y anuncie de forma oficial la salida de esta nueva consola. El pasado lunes 25 de abril, la compañía nipona no solo confirmaba lo que ya era un secreto a voces, sino que además ponía en conocimiento del mundo que veríamos una muestra jugable en el próximo E3 que se celebrará la segunda semana de junio en Los Ángeles.

Muchas son las conjeturas que se han vertido sobre el conocido hasta ahora como Project Cafe. Rumores que Nintendo no se ha preocupado mucho en desmentir, asegurando que aun con todo, en la próxima feria angelina vamos a quedarnos con los ojos abiertos.

Capcom celebró su feria anual: Captivate 2011

Y el balance puede calificarse como netamente positivo. Varios fueron los ases que mostraron para lo que queda de año. Dead Rising 2: Off the record, Street Fighter IV Arcade Edition, Resident Evil Operation Raccoon City, Asura's Wrath y Dragon's Dogma.

Sin lugar a dudas las dos apuestas que más nos han llamado la atención son las dos últimas. Primero por tratarse de dos nuevas IP's, que buena falta le hace a Capcom renovar su fondo de armario. Y segundo, por la apuesta en sí que nos proponen. El primero es un hack'n slash de los buenos. De los que dejan ese regusto a flipada oriental como transmitía Dante en sus buenos tiempos. El segundo nos ha emocionado por sus claras reminiscencias a lo que es un juego de culto: Shadows of the Colossus. Vencer a estos dragones nos va a gustar. Y mucho.

Se retrasan todos los juegos de Ueda sin fecha

Fumito Ueda ha salido este mes a la palestra y no precisamente para darnos una buena noticia. El genio nipón ha decidido posponer los lanzamientos de los dos juegos que hasta ahora manejaba, The Last Guardian y el recopilatorio remasterizado de Ico y Shadow of the Colossus.

Las razones expuestas son las típicas de estos casos. "Queremos pulir el producto..", "Necesitamos mas tiempo para poder mostrar lo que realmente queremos..." El ABC excusa de paja que tan bien sabe manejar su compatriota Yamauchi.

Sea como fuere, lo cierto y tangible es que ambos lanzamientos se quedan sin fecha. La remasterización debía haber visto la luz este pasado mes de abril, y Last Guardian las próximas navidades. Ahora hasta Duke Nukem Forever va a salir antes. Increible.

CryEngine 3 será gratuito y se liberará su SDK

Así, tal cual como suena, Cevat Yerli lo ha expresado en una carta abierta que ha sido publicada en los foros de crymod.

Pero si de por sí la noticia puede tildarse de buena, se torna en magnífica cuando en la misma llegamos a los párrafos en los que se habla sobre el editor de Crysis 2, el cual llegará este mismo verano y permitirá personalizar a nuestro antojo el shooter de Crytek.

El SDK de CryEngine 3 llegará en pleno agosto con clave única para descarga. Este motor es el mismo que usa internamente el equipo de Crytek, y él mismo será el encargado de dar soporte contínuo a quienes decidan trabajar con él.

Crytek ya ha avisado que apoyará los lanzamientos digitales basados en su motor y ofrecerá tarifas modestas para quienes opten por el modelo tradional.



GTM Geek News:

Microsoft y los XGD3

DVD de más capacidad para Xbox 360



Parece ser que está en camino un nuevo soporte físico para Xbox 360. Durante el pasado mes de abril, Microsoft envió a unos cuantos testers voluntarios (sólo norteamericanos) una copia de Halo Reach en lo que podría ser un nuevo formato según el hacker c4eva.

El nuevo formato dispondría de 1 GB más de capacidad y nuevas medidas antipiratería

Al parecer éste disco de Halo Reach es una evolución del actual formato de Xbox 360. Los XGD3 (Xbox Game Disc 3) dispondían de 1 GB más de capacidad para el desarrollador, además de haberse introducido nuevas medidas antipiratería. Si llegarán o no pronto juegos en este nuevo soporte es toda una incógnita. Ni siquiera el gigante de Redmond ha confirmado la noticia de la existencia de este nuevo formato. No obstante, dado lo avanzado que parece estar el tema todo apunta a que será pronto.

Con los nuevos XGD3, Microsoft daría un paso más en la lucha contra las copias, pero también añadiría espacio dentro de un formato que parece estar quedándose algo escaso frente al Blu-ray disc de Playstation 3.

Un capricho caro pero molón

Sin duda uno de los caprichos más caros e inútiles del mercado, pero también de los más molones. Desde finales del año pasado encontramos en las tiendas el AR Drone, un pequeño helicóptero dotado de cuatro hélices que no destacaría demasiado dentro del mundo del radiocontrol si no fuera porque se controla desde un teléfono iPhone. El gadget está dotado además de una cámara que envía la señal de vídeo al teléfono.

Como detalle curioso, el invento tiene una autonomía bastante baja: poco más de 10 minutos de vuelo. Una duración bastante escasa tratándose de un aparato pensado para disfrutarlo al aire libre. Por su parte, el precio tampoco ayuda, costando la friolera de 300€. Pero como ya dije, el AR Drone de Parrot es lo que es, un capricho caro.





3D también en teléfonos

LG y HCT preparan sus teléfonos con pantalla 3D

Y es que ya lo veníamos diciendo en Games Tribune. Hace unos meses os hablamos de la técnica utilizada en 3DS para visualizar imágenes 3D en su pantalla sin necesidad de gafas. Y quedó claro que la tecnología, más que novedad es moda.

Aprovechando esta moda, son ya dos los fabricantes de teléfonos móviles que se están aventurando a lanzar también un dispositivo con este tipo de pantalla. LG el primero de ellos con su LG Optimus 3D, un terminal con una pantalla de 4,3 pulgadas y procesador de doble núcleo fabricado por Texas Instruments a 1Ghz. Por otro lado tenemos a HTC con su HTC EVO 3D, una bestia dotada también de un procesador de doble núcleo a 1,2Ghz Snapdragon y 1GB de memoria RAM. Ambos correrán bajo el sistema operativo Android, y pese a que sea dudoso que se lancen muchos juegos en 3D, seguro que harán unas fotografías espectaculares.



Jugando con Kinect en PC y PS3

Por la mayoría es sabido que poco después del lanzamiento de Kinect las mentes más inquietas del mundo de la informática ya estaban trasteando con éste en PC. Los programadores más aventurados además están creando parches para poder disfrutar algunos juegos como Max Payne, usando el mando de Wii combinado con Kinect.

Pero más sorprendente aún es ver como también han conseguido modificar Kinect para usarlo en Playstation 3. Sin software pensado para aprovechar sus funciones no va más allá de ser un dato curioso, pero es increíble como los mismos usuarios consiguen dejarnos con la boca abierta sin necesidad de usar herramientas oficiales.

Mundo Smartphone: Bird Zapper!

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Bird Zapper! es el claro ejemplo de como una buena idea y un acertado desarrollo pueden convertir un juego clásico en algo que va más allá. El concepto es sencillo, una serie de filas (de 3 a 5) de pajaros diferentes que se mueven a velocidades diferentes y que deberemos conectar en un mínimo de tres elementos iguales contiguos para eliminarlos. Un excelente tutorial, una ajustadísima dificultad, el uso de multiplicadores, un buen número de power-ups, tres modos de juegos diferentes y ¿como no? 25 logros a conseguir en el Game Center y unas reñidisimas tablas de clasificación terminan por destacar este título en la locura de juegos de bajo coste (0,79€) de la AppStore.

Técnicamente es simplemente correcto, unos graciosos y coloridos gráficos con divertidas animaciones, unas sintonías que se acaban haciendo repetitivas pero que se pueden eliminar (aunque no permite escuchar la música de iTunes) y unos efectos sonoros sencillos acompañan a una jugabilidad precisa y frenética, que es la piedra angular del juego.

No pretendemos engañar a nadie, Bird Zapper! no es un juegazo al que estar enganchado durante horas, pero si que es el típico "pasarratos" que no debe faltar en tu dispositivo móvil.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

0,79€



AirAttack HD

AirAttack HD nos trae la fiebre de los shooters arcade a nuestros teléfonos móviles. Disponible tanto para iOS como para Android, está dotado de unos excelentes gráficos en 3D y una banda sonora totalmente orquestada. El juego se desarrolla en 8 pantallas que no tardaremos demasiado en acabarnos, pero no hace falta decir que es altamente rejugable. Durante la partida iremos consiguiendo dinero para gastar en power-ups, dando bastante vida al título.

El control también es francamente bueno. Por defecto, el avión se sitúa justo delante de nuestro dedo, y allá a donde este se vaya irá nuestro avión. Por extraño que parezca, funciona a las mil maravillas. Para quien no le guste, también está disponible el clásico joystick en pantalla.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
2,03€

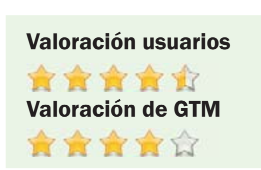



Slice it!

Un puzle realmente adictivo. Lo primero que llama la atención es su estilo gráfico, gracioso y simple. Su jugabilidad es tambien sencilla: Con un rápido movimiento o mediante el control multitáctil trazaremos líneas sobre una hoja donde hay dibujada una figura. Con un número de trazos determinados deberemos dividir la figura en un número de partes iguales requeridas. Sencillo al principio, pero se complica bastante a lo largo de los más de 180 niveles de juego. Podremos también pedir ayuditas aunque de forma limitada.

Se trata de un juego original para partidas cortas que nos durará bastante dado el elevado número de niveles. Su precio ajustado lo hace realmente interesante en iOS, e imprescindible en Android al ser gratuito.





PVP:
0,79€
(gratis en android)




Descargas digitales

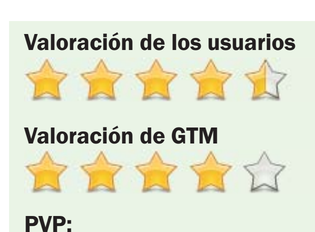
Castle Crashers

Probablemente se haya escrito sobre él infinidad de líneas. Pero aun así no deja de sorprender lo bien que resiste el paso del tiempo.

Con un apartado técnico envidiable, este hack'n slash bidimensional cuenta con millones de descargas si sumamos a ámbos sistemas. Y desde luego, no es para menos, viendo lo que en sí puede encerrar uno de los títulos que mejor supieron explotar en su momento las condiciones de comercialización del Live Arcade.

El juego es en sí mismo un contínuo desenfreno en el que no faltan momentos de ansiedad, sobre todo por verte rodeado de inifinitos enemigos que salen de cada esquina de la pantala en una sucesión que no parece tener fin. No es tampoco un juego fácil. La primera toma de contacto puede hacerse bastante dura. Y nuestra primera batalla contra un final boss, bastante más.

A pesar del tiempo, sigue siendo una de las apuestas más sólidas que podemos encontrar. A pesar de lo aparente eleveado de su precio, es muy rejugable. Sobre todo si lo jugamos en compañía de hasta 3 amigos, donde el juego explota todas sus virtudes. A día de hoy sigue contando con una potente comunidad y no resulta complicado encontrar partidas. Da gusto ver que siempre hay gente para darse de leches.



Valoración de los usuarios

Valoración de GTM

PVP:

1200 MSP

14,95 €



Breath of Death

Si eres un nostálgico de los RPG's de los de antes, no puedes dejar pasar la oportunidad de hacerte con este juego. Es complicado encontrar otra apuesta más pulida por el precio de un sombrero para el avatar.

A lo largo de las 5 horas que ofrece, debemos ayudar a que el mundo de Dem no caiga en las garras de Alas. Para ello disfrutaremos de un RPG bastante pulido que bebe de los grandes clásicos de los 8 bits. No en vano hasta su propio nombre guarda una "extraña" similitud con Breath of Fire.

Eso sí, para poder disfrutarlo en su plenitud es necesario gozar de un más que aceptable nivel de inglés. Las jergas y los localismos, parte importante en el título y en la aventura, pueden acabar perdiendo al jugador.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP

Arkedo Series - 03 Pixel

Pixel es el tercer título que Arkedo desarrolla para la plataforma Indie de Microsoft. Pero resulta el mejor acabado de todos ellos.

El juego entra por sí solo por los ojos, ya que es una oda al pixel-art en su mínima expresión. Los puntos, todos en gamas de azules y blancos, se combinan para crear un plataformas claramente inspirado en los Marios de toda la vida.

Pixel the Cat emplea los movimientos típicos de los plataformas de scroll horizontal. Gracias a ello nos moveremos a través de niveles hermosamente recreados, como el que acompaña al texto.

No resulta muy largo, ni tampoco dificil. Más bien se presenta como una oferta apta para todos los públicos y jugadores. Y por su precio, es algo que no se puede dejar pasar.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP




La gran historia de los videojuegos
por entregas
Capitulo 24: 2007, la next gen ha llegado...

2007: La next gen ha llegado

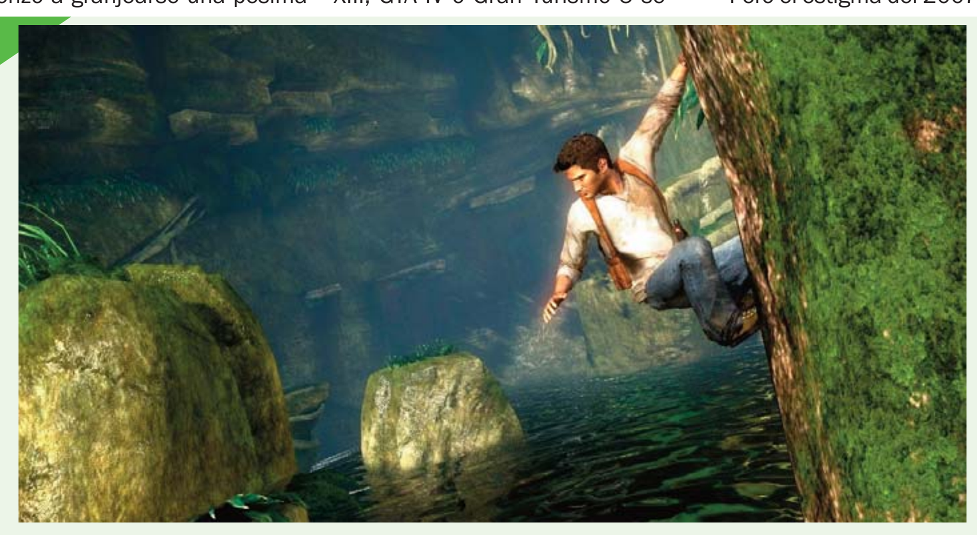
2007 fue un año convulso. No exento de polémica. Parafraseando al bueno de Ken Kutaragi, la "next gen" no llegó cuando ellos lo decidieron. Llegó con la primera remesa de títulos de calidad. Y esta es su historia

A toro pasado podemos decir que aquel 2007 fue un gran año. Grandes joyas acabaron llegando a casi todas las plataformas. Sin embargo la situación era totalmente desoladora en aquellos primeros meses. Sobre todo para Sony. Trás el fiasco que supuso no cumplir su mal publicitado "lanzamiento mundial simultáneo" de Playstation 3, se vió enfrascada en una lucha en la que se metió ella solita. Ante el éxito insospechado que estaba teniendo Nintendo con Wii y las excelentes ventas que cosechaba mes sí, y mes también, la máquina de Microsoft, en Sony seguían sin dar una fecha definitiva para Europa. Y no contentos con ellos, comenzó a granjearse una pésima publicidad en torno a su política. Frases como *la Next Gen llegará cuando nosotros queramos*, o que *las máquinas de Nintendo son productos para niños* no hicieron más que fomentar la animadversión hacia una marca que tenía sobre la mesa dos auténticas bombas de relojería: PS3 y PSP.

Finalmente la máquina de Sony llegó a las tiendas europeas el 23 de marzo de ese año. Su precio, 600€, pronto supuso la primera barrera comercial. Y como a perro flaco todo son pulgas, sus franquicias estrella no llegarían, como poco, hasta un año después. Las promesas de Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII, GTA IV o Gran Turismo 5 se perdían en la espiral del tiempo. La supuesta superioridad técnica con respecto a su principal rival no se estaba demostrando. Mucho tardó en que sus ventas repuntaran en Europa.

Tal era el paupérrimo cartel de lanzamiento en cuanto a oferta de juegos, que tan solo se pudo rescatar a uno de entre todos los supuestos exclusivos que llegaron en estos primeros 9 meses de vida. Uncharted: El tesoro de Drake salió cara a la campaña navideña. Fue el único juego realmente notable. El otro que estaba destinado a marcarle de cerca, se quedó en un bluff: Heavenly Sword. Un juego corto y demasiado sencillo.

Pero el estigma del 2007 va a



Uncharted fue el primer juego que llegó a PlayStation 3 y que realmente fue capaz de mostrarnos lo que la máquina de Sony podía hacer. El resto de juegos que la visitaron en su primer año de vida no fueron precisamente alentadores



EL JUEGO DEL AÑO 2007

Bioshock fue sin lugar a dudas el mejor título que salió en aquel año. Un shooter tan diferente, como exquisitamente bien ambientado. Sus 14 horas fueron para muchos la primera gran experiencia dentro de la next-gen

Eran los últimos meses de 2005 cuando comenzamos a saber lo que a la postre acabó por consagrarse como uno de los juegos más importantes de la historia. Durante meses seguimos con atención y desespero la obra que iba a ser la heredera espiritual de los geniales Sistem Shock. Unas espectativas que crecían exponencialmente a la par que devorábamos información. Cada preview, cada video, cada captura, significaban un torrente de comentarios en los foros especializados de medio mundo. Mientras tanto, fue cautivando premios en todas y cada una de las ferias en las que fue presentado. Aquel 2006-2007, hablar de Bioshock era sinónimo de hablar de mejor juego de tal feria.

Y al final, todo acabó por materializarse en la última semana de agosto del 2007. Una fecha totalmente atípica para lanzar un juego llamado a convertirse en santo y seña de un sistema, ya que por aquél entonces gozaba de una exclusividad para la máquina de Microsoft. La intro, sobrecogedora como ya historia viva de los videojuegos, nos trasladaba a un accidente aéreo en las frías aguas que bañan la costa sureste de Groenlandia. Allí, únicos supervivientes del vuelo, buscamos desesperados algo a lo que aferrarnos para poder seguir con vida rodeados de intensas llamas mientras vemos hundirse la cola de lo que hasta hace unos minutos, era nuestro avión.

Con nuestro último aliento, alcanzamos la costa. Un faro deshabitado se convierte en la entrada a un mundo misterioso del que nadie había oído hablar. Es la puerta a Rapture, un viaje a las profundidades del mar. Una bucólica sociedad decadente ambientada en los años 60 que agoniza progresivamente en pos de su propia destrucción.

Enumerar todas las virtudes de Bioshock resultaría complicado. Si de algo se puede tachar el juego es de ser completamente diferente a lo visto en consolas. Un apartado técnico envidiable que llegaban culminados con la que muy posiblemente era la mejor ambientación que un título había logrado poner en escena. Combinando elementos de RPG, survival horror y exploración, bajo una perspectiva de ser un FPS camuflado, Bioshock era algo más que un simple mata-mata pasillero sin sentido.

La lucha moral contínua del protagonista y la embriagadora personalidad que emanaban todos y cada uno de los personajes no secundarios (a la postre, enemigos a los que derrotar) lo convertían en algo único. Nunca antes un juego había logrado sumergir al jugador hasta esos niveles y hacerlo partícipe de una historia, que a pesar de lo increíble, tomaba tintes de posible y real.

Un año después, en 2008 salió finalmente para PS3.

tardar mucho en borrarse de la memoria de la compañía nipona. La otra patata caliente la tenía en forma de su portátil. PSP comenzaba a dar claros síntomas de decadencia. Frente al todopoderoso fenómeno DS, la consola de Sony comenzaba a mostrar lo que a la postre comenzó a convertirse en una dinámica habitual: cancelaciones, retrasos y sobre todo, muy pocos lanzamientos. 3 son los juegos que rescataremos en esta oda al recuerdo: BurnOut Dominator (a día de hoy sigue siendo el mejor juego de conducción arcade), Metal Gear Solid Portable Ops! y Silent Hill Origins. Con semejantes representantes uno puede caer en el equívoco de que fue un gran año para PSP. Pero es que fue lo único aceptable. A pesar de ello, el survival horror de Konami fue sin lugar a dudas un firme candidato a Juego del Año en el cómputo global de juegos de consola. Marcó un teórico punto de inflexión en una saga que ya daba muestras de fatiga y que sirvió de precedente para el gran Shattered Memories que llegaría 3 años después.

Aquel año Sony tuvo que apoyarse, y mucho, en su máquina ya consagrada: Playstation 2, la cual ya iba camino de convertirse en la máquina más vendida de la historia. Dos eran los grandes títulos que vieron la luz aquel año. El primero significaba la continuación de la elegía de Kratos. God of War II llegaba dispuesto a reventar los límites tecnológicos de la máquina de Sony. Y a buena fe que lo consiguió. Considerado por muchos como el mejor God of War de la serie, salvó un año marcado en negro en la casa de Kutaragi. La otra, llamada a ser una apuesta vendeconsolas, resultó ser uno de los fiascos más sonados de los últimos años. Final Fantasy XII llegó en febrero de aquel año. Y tal como llegó, fue recibido con el cuchillo entre los dientes. Goza del dudoso honor de ser considerado hasta antes del lanzamiento de XIII, el peor FF después de X-2. Para entonces Square-Enix ya daba claras muestras de que tiempos pasados, sí que fueron mejores.

Mientras tanto, en la acera de enfrente, Nintendo seguía engrosando su lista de ventas. Muchos y muy buenos juegos llegaron aquel año a la portátil de la doble pantalla. Pero de entre todos ellos destacaremos estos. El primero es Final Fantasy III. Una versión remasterizada del clásico de Squaresoft. Sirvió para acercar al público occidental el que posiblemente sea el juego más desconocido dentro de la serie numerada de la franquicia. Eso sí, dificil como el solo. Aquel mismo año también aterrizaba en DS la primera aventura de Zelda para la máquina. Phantom Hourglass fue un título un tanto incomprendido. Es indudable que emanaba sabor a los Zeldas de antaño. Pero también lo es el hecho de que en momentos se tornaba cansino y pesado. Elite Beats Agent también nos visitaba en ese 2007. Secuela del maravilloso Ouendan!, aunque la occidentalización del título hizo que esta segunda parte no rebosara la calidad del primero. Y para rematar la faena, el mejor título de aquel año: Hotel





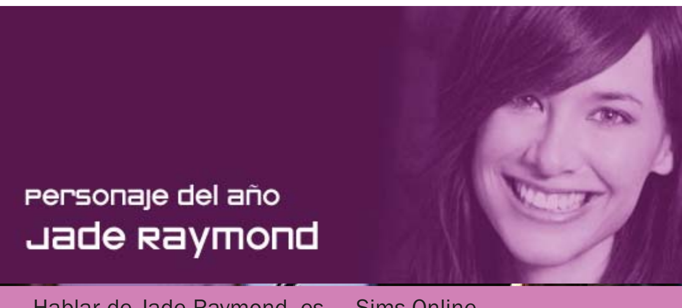
Dusk Room 215. Desarrollado por Cing, nos presentó una aventura gráfica de corte clásico y con un elaboradísimo guión detrás. En octubre del pasado año salió la segunda parte, Last Window. Dos títulos que aunque vendieron bien para ser del género que son, no fueron precisamente bien tratados por el gran público. Pero eso no es óbice de sus virtudes.

Y mientras tanto su recién estrenada consola seguía liderando las ventas de hardware y software en todo el mundo. Y eso que los lanzamientos y las franquicias de renombre no llegaban. 2007 vivió casi en exclusiva gracias a la salida de un juego. Mario Galaxy vio la luz en junio. Y lo hizo pisando muy fuerte. No en vano muchos enseguida lo catalogaron como el mejor juego de la historia y el que había sido capaz de reinventar el género de las plataformas. Después de la vorágine que supuso todo aquello, y con la perspectiva del tiempo, los ánimos ya se han calmado y ha primado un poquito la cordura. Cierto es que Galaxy era un muy buen juego de plataformas. Pero muchos se apresuraron por aquel entonces a ponerle medallas para las que no había hecho tantos méritos. Un muy buen juego, pero uno acaba con el regusto de que pudo haber sido explotado un poco más. Pero de lo visto hasta entonces, era junto a Wii Sports el juego que mejor había explotado el peculiar control de la máquina.

Y si Sony navegaba entre tinieblas, los usuarios de Xbox360 veían como lo que en generaciones anteriores soñaban, se iba haciendo realidad poco a poco. El repaso de lo que salió en la máquina de Microsoft lo comenzamos con el retorno del Jefe Maestro. Pero con matices. El juego tuvo su relevancia en el hecho de ofrecer el primer gran boom multijugador en la máquina y en plantear un interesantísimo modo campaña cooperativa a cuatro jugadores. Todo lo demás, partiendo incluso del guión, estaba muy por debajo de lo que los fans esperaban y de lo que el público en general demandaba. Aquellos dieces que vimos en medio mundo fueron totalmente inmerecidos. Buen juego con un brutal modo online. Pero ni de lejos lo que se escribió sobre él.

Forza Motorsport 2 era el otro título fuerte de aquel año proveniente del auspicio de Microsoft Games Studios. Un excelente juego de simulación que no defraudó a absolutamente nadie. Mientras Yamauchi seguí en pleno desarrollo de GT5, Turn10 se sacó de la chistera un juego que durante mucho tiempo (hasta la salida de su tercera parte) fue el máximo exponente de un género que casi no ve más allá de lo que realiza Poliphony Digital.

Pero el juego que sorprendió a propios y extraños fue Mass Effect. No por lo inesperado, ya que Bioware, empresa que estaba detrás de su desarrollo, ya había dado sobradas muestras de su buen hacer. Lo hizo porque fue incluso muchísimo mejor de lo esperado. La crítica fue unánime en ese sentido y pronto lo catalogaron como lo que era, uno de los mejores títulos del año y uno de los exclusivos de Microsoft capaz de declinar la balanza hacia su máquina en estos primeros meses de lucha contra la masto-



Hablar de Jade Raymond, es sin ninguna duda, hablar de polémica. Pocas veces hasta ahora una mujer había logrado acaparar tantos focos mediáticos en un mundo dominado eminentemente por el género masculino. Y lo que en un principio podía tomarse como una buena noticia, el paso del tiempo ha demostrado que no fue una decisión correcta poner a esta mujer en el candelero.

Nacida en Montreal en 1975, esta mujer siente una pasión enfermiza por todo lo que concierne al mundo de los videojuegos. Hasta tal punto, que uno de sus mayores logros reconocidos por ella misma es la de haber jugado durante 3 meses seguidos y 10 horas al día a Tekken 3. Fan confesa de Resident Evil 4, su primera toma de contacto con el desarrollo de juegos lo hizo de la mano de IBM, para la que desarrolló diversos juegos educativos. Sin embargo, esta licenciada en Ciencias Informáticas pronto descrubrió que lo suyo era más el ocio lúdico, que el educativo. Así que abandonó IBM para enrolarse en las filas de Sony en 2001.

Allí participó en dos juegos, Jeopardy! y Trivial Persuit. Pero su aventura en la empresa nipona apenas duró un año. En 2002 fichaba por EA y puso su granito de arena en el que sería su primer gran proyecto de renombre: Los Sims Online.

Ya con un nombre a sus espaldas, decidió volver a su Canada natal para ponerse al frente de Ubisoft Montreal. Su apuesta, ambiciosa como pocas, pretendía contarnos la historia desde un punto de vista totalmente desconocido. El juego era Assassin's Creed. Y aquel 2007 se llenaron ríos de tinta referente a él.

Durante todo el año, Raymond se dedicó a promocionar el juego. Aunque esa era la teoría. La realidad es que se dedicó a promocionarse a sí misma. Tanto es así, que muy pocos supieron que encerraba el juego en realidad hasta el mismo momento de su lanzamiento. Y allí el desencanto fue mayúsculo.

No fueron pocos los medios que criticaron abiertamente esta peculiar promoción de Jade/Ubisoft. Muchos lo tacharon como una maniobra puramente sexista para aprovecharse del buen parecido físico de la programadora en detrimento de lo verdaderamente importante: el juego. Y razones para creer esto, no faltaron.

Tal fue la lluvia de críticas que recibieron entonces, que la propia Raymond decidió replantearse su propia figura dentro de la industria. En un acto muy inteligente y que pocos saben hacer, se retiró de la primera línea de fuego. Ha producido las dos entregas posteriores de AC, pero ya desde la sombra.

dóntica Playstation 3 de Sony. Pero aun se guardaron un tercer as en la manga. Ese fue Bioshock. El mejor juego del año para 2007.

Y habiendo tocado lo más granado de los juegos exclusivos, haremos un brevísimo repaso a los juegos multis que llegaron. Comenzamos de menos a más. Primero la pedrada. Assassin's Creed estaba llamado a ser muchísimo más de lo que fue. Su desarrollo monótono y cansino sirvió para que le llovieran palos (y con razón) desde todos los confines del universo. Fue necesaria una reinvención total para poder ser lo que es hoy en día la franquicia. Dicho esto, nos centraremos en los dos lanzamientos multiplataforma más importantes y que sí respondieron a las espectativas. O al menos lo hicieron a medias. El primero es The Orange Box. El título recopilatrio de Valve llegaba ofreciendo nada menos que cinco juegos al precio de uno. Claro está, la cosa no era tan bonita como pintaba. Llegó en completo inglés. Dicha información fue omitida en todo momento hasta su puesta a la venta. Los que lo adquirieron de salida, se llevaron la buena noticia. Valve prometió un parche para localizarlo. Pero como suelen decir, las palabras se las lleva el viento.

Para acabar, Modern Warfare. El cuarto título de la franquicia Call of Duty llegaba dispuesto a establecer un nuevo orden en lo que a FPS multijugador se refiere. Y vaya si lo hizo. A día de hoy sigue siendo uno de los juegos más jugados en todas las plataformas para las que salió. Y además vino acompañado de un modo campaña como hasta entonces nunca se había visto.

GONZALO MALEÓN

Hablamos con:

J.L del Carpio y Dave Hoffman

La tercera parte de Dungeon Siege llegará a nuestro país a mediados de este mes. Pero para paliar la espera, que mejor manera que hacerlo con una jugosa entrevista con dos voces autorizadas del mismo: Jose Luis del Carpio, Jefe de Producto para España, y Dave Hoffman, Brand Manager de Square-Enix.

GTM – Para todos aquellos neófitos que no han probado jamás la franquicia y para todos aquellos que reniegan del PC, ¿Qué es lo que se van a encontrar en las tiendas el próximo 17 de junio?

JdC - Un juego intenso, divertido, de corte clásico y de jugabilidad infinita. Un juego de los de antes, pero con una realización técnica contemporánea.

GTM - Mucha gente piensa en DS3 como un aperitivo a la espera de Diablo III ¿qué les podéis decir?

JdC - A mí también me apetece jugar a Diablo, pero considerar DS3 como un aperitivo es como decir que el PROEvo es un aperitivo del FIFA o viceversa. Son juegos, los dos, que los amantes del género deben tener.

GTM - Dungeon Siege III será un RPG de acción pero ¿más acción o más rol? ¿Será capaz de satisfacer a los aficionados a los dos géneros?

JdC - Depende de los ojos que lo miren. Un amante de los RPG puros dirá que no tiene nada que ver con el género, y un forofo de los juegos de acción dirá que tiene mucho elemento de RPG. En mi opinión, es un juego de acción en su mecánica, pero un RPG muy denso en lo que se refiere a la inmersión en la historia y a la mejora de armas y personajes.

GTM – Entre los títulos existentes ahora mismo en el mercado ¿Cuál podría ser la apuesta más similar a la que propone Dungeon Siege III?

JdC - Actualmente no hay ningún juego similar. Habría que remontarse al Baldur´s Gate para poder encontrar un equivalente.

GTM - ¿Qué nos va a ofrecer el título que no vamos a encontrar en otras apuestas del mercado?

JdC - Pues personalmente de DS3 me atrae mucho su perspectiva aérea casi zenital, el pique cuando jugamos en multijugador y el “rollo” de exploración de lugares que te invita. ¿Os acordáis cuando en algunos juegos damos espadazos a todo lo que hay en un escenario a ver si oculta algo? Pues DS3 es eso y más, es probar caminos alternativos, es buscar armas, tesoros, etc... Es tensión constante.

GTM - Dungeon Siege es una saga clásica, pero los videojuegos han cambiado mucho desde 2006 en que se lanzó Broken





World ¿cuánto de clásico y cuanto de nuevo tiene este tercer título numerado? ¿Cuáles son las novedades principales que presenta?

JdC - Lo más clásico es sin duda la mecánica de juego y, especialmente, la perspectiva tal y como os he dicho. Como novedad, el "vestir" de modernidad y vanguardia gráfica a un título "de los de antes".

GTM - Chris Taylor ha colaborado en el juego ¿cuál ha sido su implicación y participación real en el proyecto?

DH - Chris Taylor ha trabajado como asesor en Dungeon Siege III y ha realizado varias contribuciones en la práctica totalidad del proyecto. Chris ha sido fundamental emitiendo feedback en el proceso para conseguir que Dungeon Siege III sea fiel al juego que él originalmente creó. Pero su labor ha sido mucho más amplia e incluso ha entrado dentro de los apartados técnicos. Por citar un solo ejemplo, ha marcado las pautas para que la cámara trabaje correctamente dentro del juego.

GTM - Obsidian es un estudio con experiencia en el género pero ¿cuáles han sido los motivos de su elección para el desarrollo de Dungeon Siege III?

DH - Obsidian es un grupo de desarrollo muy importante a la hora de crear juegos que combinan acción, rol y un argumento profundo y que a la vez, se ramifica. Aspectos que son básicos en el concepto de juego que propone Dungeon Siege III. Además, han trabajado muy duro en la creación de un engine como es Onix. Que dicho sea de paso, le viene como anillo al dedo al juego.

GTM - ¿Cómo se consigue coordinar el trabajo entre dos mentalidades y filosofías de trabajo tan diferentes como la japonesa (Square Enix) y la occidental (Obsidian)? ¿Cuál ha sido la labor de Square Enix en un proyecto tan aparentemente occidental?

DH - Aquí es donde mi experiencia



entra en juego. He trabajado junto a editores japoneses durante muchos años, lo cual me ha valido para desarrollar una base sólida cultural bastante homogénea al fusionar mis propias experiencias “occidentales” con lo que ellos ofrecen. Paso mucho tiempo trabajando con estudios externos (no solamente con Obsidian) para que la brecha que separa las filosofías y las rutinas de trabajo de ámbos extremos del planeta, se minimicen.

GTM – No ha pasado mucho desde que vimos el último trabajo de esta gente (FallOut New Vegas) Así que en cierta medida, el lanzamiento de Dungeon Siege III se nos antoja demasiado cercano en el tiempo. ¿Cuál ha sido el tiempo real de desarrollo de esta tercera parte?

DH - Prefiero no dar ese detalle. Pero si te puedo decir que ha ido en la línea de lo que un título de este calibre se merece.

GTM - Considerando Throne of Agony como un spin-off de la saga, Dungeon Siege III supone el estreno en consolas ¿qué diferencias encontrarán los jugadores que compren el título para Xbox360 o PS3 respecto a los de PC?

No va a haber diferencias sustanciales. Hemos puesto mucho esfuerzo en que el juego funcione bien, independientemente de cual sea la plataforma elegida.

GTM - ¿El juego se ha diseñado para una plataforma y portado para el resto o son desarrollos "independientes" aprovechando el potencial de cada máquina?

DH - El diseño y desarrollo ha sido simultáneo en las tres plataformas. Pero como es obvio, durante el curso natural del mismo, tuvimos que adaptarnos a las exigencias de cada máquina. Además, la versión de PC ha tenido un mimo más minucioso, ya que era necesario adaptar la interfaz al empleo de



teclado y ratón.

GTM -¿Cuantas personas participan en el desarrollo de un título de la envergadura de Dungeon Siege III?

DH - Es dificil dar un cifra exacta, ya que el grueso de desarrollo fluctúa según sean las necesidades que requieran la parte que se está desarrollando en ese momento.

GTM - ¿Está previsto el lanzamiento de contenido descargable?

DH - Dungeon Unfortunately, pero ya hablaremos de él más adelante.

GTM – Para acabar, como siempre, véndeme el producto en tan solo cinco palabras

JdC - Obviamente soy juez y parte, así que mi objetividad esta bajo sospecha. Sólo os digo que quien ha jugado no es capaz de soltar el mando. Os invito a que os arriesguéis con él, que seguro que os gustará. Y si lo tiene un amigo, id a verlo a su casa, jugad con él o en solitario y ya veréis como de su casa vais a la tienda. Es muy, muy divertido, como hacía tiempo que no veíamos un juego de esta temática.

GTM - Muchas gracias a los dos por vuestro tiempo.

"Diablo y Dungeon Siege son juegos que todos los amantes del género deben tener. Son perfectamente complementarios"

"No hay nada similar en el mercado. Tendríamos que retroceder mucho, hasta los tiempos de Baldur's Gate para encontrar algo"

"Chris Taylor ha asesorado en la práctica totalidad de los aspectos del juego. Incluso en aspectos puramente técnicos"

"Obsidian tiene sobrada experiencia en el desarrollo de juegos de rol, acción y argumentos que se bifurcan"

"No va a haber diferencias sustanciales entre las distintas plataformas. Nos hemos asegurado que el juego funcione bien en todas ellas según sean las exigencias de las mismas. El PC ha tenido más trabajo por el uso de teclado y ratón"

La importancia del factor social



Hace unos meses, decidí comprar a mis amigos algunos de los llamados Humble Bundle Pack. Estos packs, formados por varios juegos indie, tienen la peculiaridad de que pueden ser comprados al precio que deseemos

Pues bien, aprovechando que estábamos en fechas navideñas y que podía pagar lo que quisiera por estos regalos decidí comprar 3 packs para algunos de mis amigos.

Y la verdad es que tras estos pocos meses ya puedo decir que la idea ha resultado ser un fracaso absoluto.

¿Por qué demonios fallo la idea? ¿Tal vez los juegos no fueran los adecuados? ¿Tal vez los juegos no fueron suficientemente buenos? ¿Tal vez mis amigos no son tan gamers como pensaba?

Tras varias preguntas y observaciones me di cuenta que el problema no eran la calidad de lo juegos, ni el género, ni que mis amigos no les guste jugar a videojuegos. No, el problema viene de mucho más lejos, se llama: la factor social en los videojuegos.

¿Cómo llego a esta conclusión? Pues muy fácil, por los juegos del Facebook. Supongo que a todos os pasa, tenéis a multitud de amigos enganchados a juegos de Facebook, los cuales no dejan de ser juegos que hemos jugado millones de veces y que, no hace falta decirlo, la mayoría de veces son muchos peores que sus semejantes en otras plataformas.

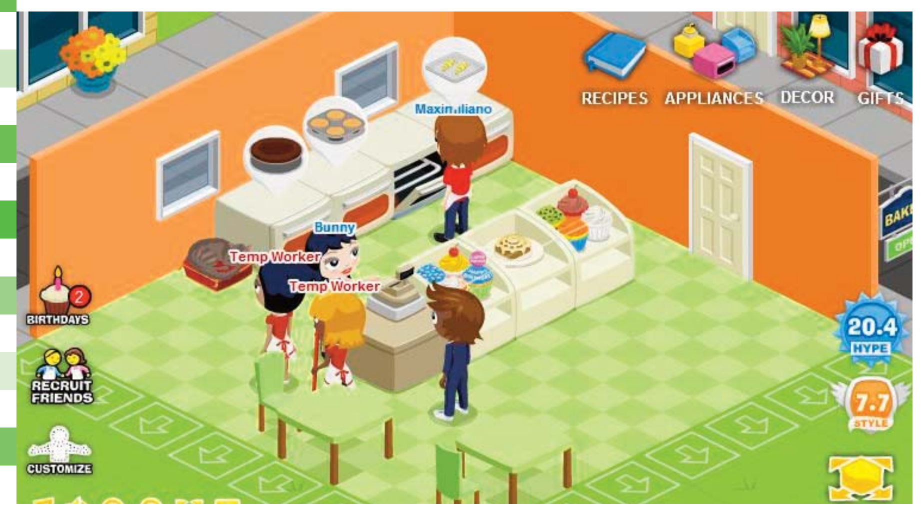
Entonces, ¿Cómo puede ser que nos enganchemos a juegos como Farmville o juegos por el estilo? Pues para mi el único factor que lo posibilita es el llamado factor social.Y no me quiero reducir a hablar de juegos de Facebook, creo que este factor lo podemos encontrar ahora mismo en casi todas las plataformas.

Juegas a un juego en la Xbox 360, y ahí tienes los logros para comparar con tus amigos. Lo mismo con la Play Station 3 y sus trofeos. O el Pc con sus plataformas como Steam. Sin olvidarnos de los marcadores de puntuación que tenemos en los juegos desde el inicio de los tiempos.

¿Cómo pude ser que nos enganchemos a juegos como Farmville? Creo que el único factor que lo posibilita es el factor social de los mismos

Pero ojo, no quiero que penséis que encuentro mal que pase esto, es más, me parece genial que tengamos algún añadido más en los juegos que nos permitan este pique. Sin ir más lejos, creo que todos hemos jugado más a un juego simplemente con el objetivo de sacar uno o más logros.

Lo que realmente me preocupa, y lo voy viendo cada vez



más, es que por este factor social estamos dejando atrás a grandes juegos que se merecen su reconocimiento. Es decir, preferimos jugar a juegos que nos den algún logro que a juegos que juegos mejores, pero que no nos dan ese placer. Hablo de juegos de Play Station 2, de Nintendo DS, etc. Plataformas que no entraron en el mundo social.

En fin, sencillamente, es una lástima que "perdamos" el tiempo con juegos de baja calidad cuando podemos disfrutar de obras de arte. Es una lástima que por intentar superar la puntuación del compañero dejemos de lado a grandes juegos. Y es una lástima que mis amigos no jueguen a los juegos indie que les regalé y gasten el tiempo con granjas o simuladores de fútbol.

Pero bueno, posiblemente por estas cosas yo sea una persona poco social y tenga pocos amigos en el Facebook, tal vez, si tuviera una granja en el Farmville sería mucho más feliz y tendría muchos más amigos. Supongo que me falta el llamado factor social.

SERGI RAMÓN (BENELUX)





GTM Opina:

Nintendo ha abierto la Caja de Pandora

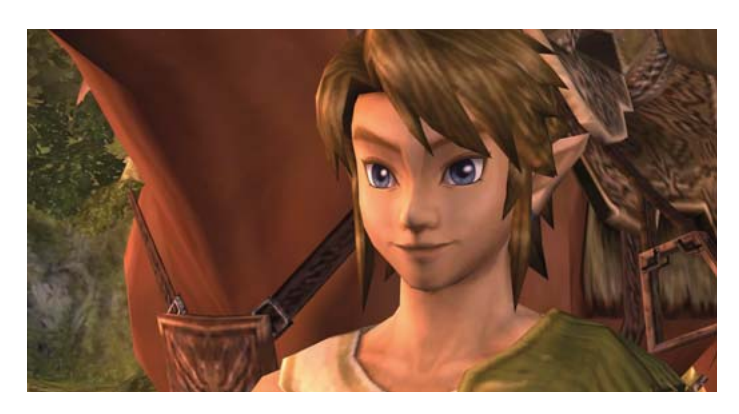


Gonzalo Mauleón

Redactor Jefe de GTM

Comenzó como un rumor, pero al final ha acabado por confirmarse. Wii tiene sus días contados y el próximo E3 será cuando Nintendo le de el tiro de gracia ¿Precipitado?

No hace ni un mes que jugué a Patcher. En el GTM Wars de nuestro anterior número me posicioné claramente en contra de un hipotético cambio generacional a corto plazo. Lo hice amparándome en el éxito de Wii, su simbiosis con el pueblo nipón (que acababa de sufrir la mayor tragedia natural de su historia) y con el lanzamiento no hace ni 40 días de 3DS. Pues con todo eso, el megacombo en forma de epic-fail que he recibido ha sido antológico. No solo tendremos nueva consola de sobremesa a la vista, sino que además la primera en hacerlo será Nintendo.



¿Es esta una declaración de intenciones de que Nintendo realmente va a hacer la guerra por su cuenta? Desde luego esta decisión va a pillar a contrapié a muchos. Empezando por sus principales rivales. Pero que puede ser un arma de doble filo que puede volverse perfectamente contra Nintendo.

Los datos que se han filtrado del nombre en clave Project Cafe nos dejan un tanto desconcertados. A nivel de hardware no parece, sobre el papel, ser muy superior a lo que encierra en sus entrañas X360 y PS3. Es decir, el salto tecnológico no va a venir acompañado de potencia bruta. Veremos producciones HD y también en 3D estereoscópico. Algo que dicho sea de paso, pueden hacer perfectamente sus rivales.

Esta maniobra puede entenderse como la salida de Nintendo en pos de su propio camino, o la vuelta al mercado tradicional

¿Entonces cual va a ser su posición en el mercado? Desde la óptica más simplista, diremos que no quedarse atrás en la carrera de los multis. COD, Mass Effects, Assassin's Creed y similares en las tres grandes. Pero demonios, estamos hablando de un pro-



ducto que sale a la calle un mínimo de 6 años después que sus rivales y no parece que sea capaz de mejorar ni tener prestaciones para hacerlo a lo ya visto. ¿Cuál va a ser la esperanza de vida de esta máquina si cuando Microsoft o Sony saquen sus revisiones (que las sacarán) va a volver a quedarse desfasada? Y para colmo viene de un fenómeno que no tiene tintes de volver a repetirse. El bombazo Wii fue un hecho tan inesperado como poco dado a volver a reproducirse.

Pero esto también va a obligar a Sony y Microsoft a replantearse su postura a corto plazo. Sony sigue confianzo en la esperanza de vida de su máquina, la cual no debería peligrar hasta el 2014. Microsoft sin embargo ya comienza a dar síntomas inequívocos de que algo debe gestarse si no quiere quedarse atrás. El adelantarse al resto para entrar en la actual generación le ha valido para ganarse una magnífica cuota de mercado. Pero ahora se le han adelantado a la hora de jugar esa carta.

¿Pero y si esta nueva consola de Nintendo no llega a cuajar en los primeros meses? Puestos a jugar a multis, está claro que hoy por hoy, las ofertas conocidas son mucho más rentables que lo que puede ofrecer Nintendo, muy poco dado a ofrecer precios acordes a su hardware. Otro gallo cantaría si los exclusivos van más allá de las ultramegamachacadas licencias de Nintendo. Pero eso sería hilar ya otra madeja.

Nintendo va a ofrecer una máquina que sobre el papel no supera en mucho a sus rivales. Corre el peligro de quedarse a dos aguas

GTM Opina:

Juego, luego estoy enganchado



Dani Meralho
Redactor de GTM

Pese a que poco a poco la idea del videojugón está cambiando, todavía es hoy cuando muchos piensan que esta afición es producto de una mente infantil o poco amueblada

Y así nos lo hacen saber constantemente. Lo que no es más que otra forma de ocio tan noble como ir al futbol e insultar al árbitro, está mal visto o al menos poco considerado por la mayoría de los mortales.

Porque digo yo ¿acaso el simple hecho de jugar es motivo de estar enfermo? ¿nos convertimos en ludópatas por asir un mando o aporrear el teclado?

Frikismos aparte, lo cierto es que en los últimos meses y en lo que va de año, aquellos que decidimos un buen día pasarnos horas inmersos en los mundos virtuales de Yupi cuando los otros quehaceres nos lo permitían, nos vemos envueltos en una moderna caza de brujas de la que, por suerte y de momento, salimos bien parados hasta el punto de que , señoras y señores, jugar es bueno para nuestras aptitudes intelectuales.

No lo decimos nosotros, lo dicen las decenas de estudios --a cada cual más ridículo que el anterior-- que tratan de abrir un pequeño agujerito por el cual meternos la pulla y echar por tierra todos los beneficios que los videojuegos nos aportan. Aunque fracasan y nos acaban dando la razón.

Obviamente y como todo, jugar en exceso es contraproducente y signo de una serie de psicopatías, pero no necesariamente tiene porque ser así. Es curioso observar al resto de tus congéneres cuando comentas que juegas a videojuegos como cuando eras crío. Para ellos y aunque muchos no lo digan conscientemente, dedicarse a estos menesteres es signo de una mente infantil o de algo más grave: Ludopatía que le



¿Acaso el simple hecho de jugar es motivo de estar enfermo? ¿nos convertimos en ludópatas por asir un mando?



llaman. Y si les dices que escribes gustosamente ¡¡y gratis!! sobre ello, el acabose.

Cuando uno pasa de la treintena --o peor aún si se acerca a los cuarenta-- es muy común el hecho de que incluso tus familiares más jóvenes se asombran porque, claro ¿que hace un tipo con barba, calvo y con barriga desmembrando zombies a altas horas de la madrugada? Realmente tiene que funcionar algo muy mal dentro de su cabeza. Un viernes por la noche debería de estar empinando el codo en la zona de vinos más próximo a la espera de una incauta moza ¿o no?

Si juegas entonces no haces otra cosa, y sino haces otra cosa es que juegas ¿Cuánto? Para ellos siempre es demasiado. Quizás y sin saberlo llevemos un contador de horas modelo "taxímetro" en toda la frente.

Cierto que las cosas han cambiado muchísimo y para bien, pero todavía queda un gran trecho por recorrer si queremos que esto de repartir tortas online sea algo tan "normal" como irse a los recreativos de turno.

Respirar el tabaco de otros, tomarse unas cervezas y echarse unas risas mientras comentas la jugada al futbolín es algo impagable y que todo el mundo debería de hacer al menos una vez en la vida. Sí, muy recomendable, pero si acaso tras un Starcraft o un Wow.

Decenas de estudios tratan de echar por tierra los beneficios que los videojuegos nos aportan, aunque fracasan y nos acaban dando la razón


Sony Ericsson
Probamos el nuevo
XPeria Play
XPERIA

Probamos el Xperia Play

Gracias a Sony España hemos podido disponer de un terminal Xperia play para testeáramos a fondo. A continuación muestro mis primeras impresiones con el nuevo terminal móvil de Sony Ericsson, el Xperia Play

Este móvil, que a muchos os recordará a la N-GAGE de Nokia, incorpora como característica principal, una interface de juego con la que podremos explotar al máximo las características de los juegos en Android.

El Xperia Play incorpora una cruceta, dos stick analógicos, un botón de menú y los botones clásicos de los sistemas playstation Start, Select, Circulo, Cuadrado, triangulo, Equis y los gatillos L y R. Hay que destacar la ergonomía con la que se ha diseñado el terminal, cuyo diseño está claramente inspirado en el de la PSP GO. Si bien estando cerrado es casi imposible diferenciarlo de otros Smartphone de la gama Xperia, como por ejemplo el X10. Una vez desplegamos los botones, el móvil se convierte en una consola de juegos casi al instante.

El juego es solo el principio

Desde que Sony mostrase por primera vez el Xperia Play, ha insistido en su intención de que la marca Playstation vaya mas allá de los sistemas de entretenimiento convencionales como son las consolas de sobremesa y las portátiles.

El lanzamiento del Xperia Play es el primer paso en la consecución de este objetivo, al incorporar el denominado "certificado Playstation", garantía de calidad que da Sony a los terminales capaces de ejecutar los juegos de la PlayStation Network y en un futuro del ecosistema PlayStation Suite.

Llegado a este punto, muchos os preguntareis ¿Se puede considerar el Xperia Play una videoconsola? La respuesta es no. Si bien, el Xperia Play no deja de ser un Smartphone que cuenta con una buena estructura hardware para el disfrute de videojuegos y que cuenta con el "certificado Playstation", compromiso de Sony para potenciar el juego en terminales. Todo parece indicar que las principales apuestas para el disfrute de videojuegos seguirán siendo Playstation 3, PSP y la nueva NGP, PSP2 o cual quiera que final-



Xperia Play es la apuesta de Sony para intentar hacerse un hueco en el cada vez más competitivo mercado de los smartphones ultrapotentes



mente sea su nombre.

Entrando de lleno en las aplicaciones que trae el terminal móvil de serie y centrándonos en las exclusivas del Xperia Play, hay que destacar las siguientes:

Playstation Pocket : Es un repositorio en el que se almacenan los juegos descargados de PSX y desde el que podremos ejecutarlos, aunque también es posible hacerlo desde el menú principal. Por defecto incorpora el Crash Bandicoot original de la primera playstation.

Xperia Play: Es un repositorio en el que se almacenan, descargan y ejecutan los juegos especialmente programados para las características del Xperia Play, aprovechando por tanto su pad de control. Por defecto incorpora Fifa 2010, Los Sims 3, Bruce Lee y Star Battalion HD.

Playnow: Mediante una suscripción podremos tener acceso a un catálogo de 5 millones de canciones de las principales discográficas del mundo. Por cada semestre de suscripción, podremos almacenar directamente en el teléfono hasta 100 canciones. El resto de aplicaciones no nos ha llamado especialmente la atención, estando disponibles en el resto de teléfonos android.

Teléfono y reproductor multimedia

Aunque de un modo muy rápido, voy a detallar las posibilidades multimedia y como teléfono del Xperia Play.

El móvil de Sony se adapta a la perfección a las características de Android pudiéndose realizar las mismas gestiones que con otros teléfonos con Sistema Operativo similar. Sincronización de Contactos, Agenda, Calendario. Todo funciona a las mil maravillas.

La reproducción de sonido también es de gran calidad, únicamente notándose una menor definición en los grabes con respecto al Samsung Galaxy S.

La reproducción de video es donde nos hemos encontrado con mas excepciones. Si bien los formatos clásicos son reproducidos sin problema, la definición de estos videos es inferior a la mostrada por otros terminales similares. También hemos detectado dificultades para reproducir archivos en HD, que son mostrados en otros terminales sin problema.

Posibilidades jugables del Xperia Play

Centrándonos en las posibilidades jugables del terminal, hay que destacar cuatro opciones claramente diferenciadas a la hora de jugar:

Los juegos clásicos de Playstation, los cuales se encuentran perfectamente emulados, siendo su experiencia jugable prácticamente idéntica a la de la primera



Comparamos

	HTC DESIRE Z	IPHONE 4	GALAXY S	PSP-3000	XPERIA PLAY
Pantalla					
- tamaño	3,7 pulgadas	3,5 pulgadas	4 pulgadas	4,3 pulgadas	4 pulgadas
- resolución	480x800	960x340	800x480	480x272	480x854
- táctil	Multitáctil	Multitáctil	Multitáctil	No	Multitáctil
Dimensiones					
- milímetros	119x60x14	115x58x9	122x64x10	152x59x23	119x62x16
- peso	180 gramos	137 gramos	118 gramos	330 gramos	175 gramos
SO	Android 2.2	IOS 4.2	Android 2.1	XMB	Android 2.3
RAM	512 Mb	512 Mb	512 Mb	64 Mb	512 Mb
Procesador					
- tipo	MSM 7230	A4	ARM Cortex R8	MIPS R4000	Scorpion ARM
- velocidad	800 Mhz	1 Ghz	1 Ghz	333 Mhz	1Ghz
Autonomía					
- conversación	10 horas	14 horas	12 horas	no tiene	8 horas
-espera	430 horas	300 horas	500 horas	sin datos	425 horas
- en 2g	10 horas	14 horas	12 horas	no tiene	8 horas
- en 3g	6,5 horas	7 horas	6,5 horas	no tiene	6 horas
- navegación	6 horas	6 horas	5 horas	5 horas	5,5 horas
- juego	2,5 horas	3,5 horas	3 horas	3,5 horas	2,5 horas



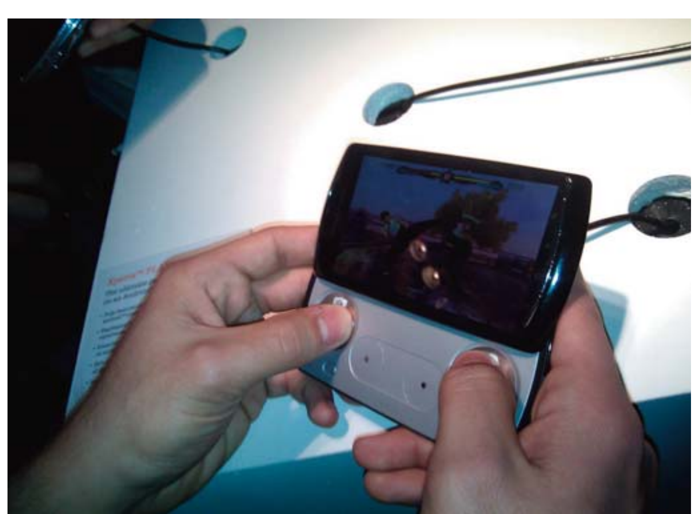


Playstation, pero que presenta el inconveniente de tener que pagar por juegos que es posible, ya tengamos para la primera consola de Sony.

Los juegos especialmente diseñados para Xperia Play, los cuales hacen uso del Control Pad de Xperia Play, pero siendo muy escasos y todos ellos están también disponibles en el Market para ser jugados con el teclado táctil. Echamos de menos alguna saga de renombre o exclusividad.

Los juegos estándar de Android, los cuales se controlarán con la pantalla táctil, acelerómetro, etc. Al igual que en el resto de terminales del mercado, por lo que el Control pad quedará sin servicio en estos casos.

El lado oscuro del Market, los emuladores disponibles. Si bien actualmente los juegos del Xperia Play son bastante limitados, la situación de la emulación es bastante diferente, encontrándose disponibles emuladores de la práctica totalidad de las consolas clásicas y siendo sus resultandos jugables bastante buenos, más si cabe con las características técnicas que posee terminal de Sony (Control Pad, GPU y CPU de alto rendimiento, etc). Por lo que los jugadores que busquen un sistema para jugar abandonware o con copias de seguridad de los juegos procedentes de su colección, encontrarán en el Xperia Play fantástica opción.

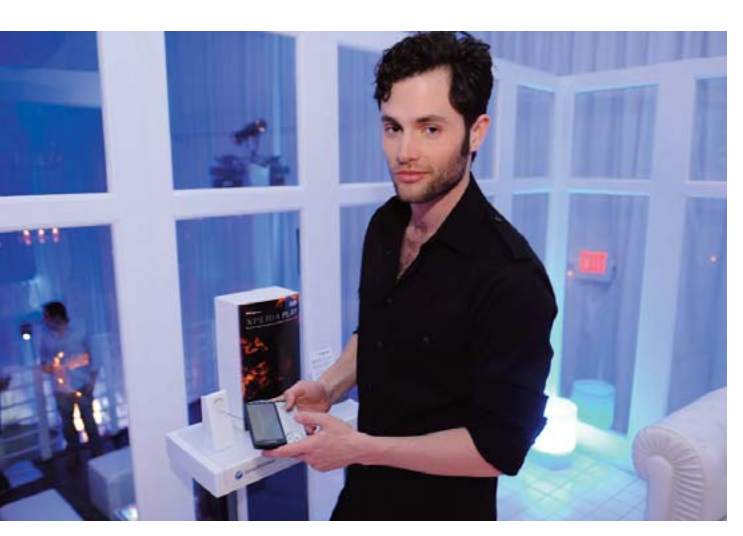


El Control Pad a examen

Tras probar el sistema de control del Xperia Play en mas de veinte títulos, puedo afirmar que presenta un control eficaz, cómodo y confiable. Si bien es posible que presente dificultades para ejecutar algunos de los combos mas difíciles de Street Fighter, que con un poco de practica terminan saliendo mas o menos bien, con los juegos que no requieran mucha técnica no nos encontraremos con problemas de control. Queda por ver qué tal será la respuesta de los sticks, los cuales aún no han sido aprovechados por ninguno de los juegos que hemos podido probar.

Conclusiones:

El Xperia Play es el mejor Smartphone en cuanto a video-







juegos se refiere.

Si lo que buscamos es un móvil que responda en todos los aspectos, el móvil de Sony también puede ser una gran elección, pues da unas prestaciones notables en todas y cada una de sus posibilidades.

Sin embargo, si lo que queremos es un terminal para el ámbito empresarial, posiblemente no cumpla con los patrones de seriedad que buscamos, pese a la disimulada interface de juego que posee.

Si bien las impresiones obtenidas del terminal son notables, nos deja algunas dudas o características que no nos han convencido tanto. Hemos echado de menos que no disponga de carcasa antideslizante.

En cuanto a la autonomía, nos ha sorprendido y no precisamente para bien. La batería posiblemente se quede corta si vamos a utilizar mucho el terminal para jugar, característica que es su principal punto fuerte.

En el saco de los contras también debemos meter su peso y sus grandes dimensiones.Ligeramente más grueso y pesado que la mayoría de los terminales punteros del mercado.

Pero sobre todo, su gran hándicap para poder hacerse un hueco en el mercado es sin lugar a dudas lo que cuesta. El precio es muy alto, siendo de cerca de 600€ libre y estando sin definir las condiciones de venta mediante contratos de permanencia.

Aquí terminan mis impresiones sobre el Xperia Play, espero que hayáis disfrutado de ellas y os hayan servido para conocer un poco más sobre el terminal de Sony Ericsson, muchas gracias a todos por vuestra atención y nos vemos en Games Tribune.

ROBERTO GARCÍA


EL TERREMOTO
EN JAPÓN Y
EL RETRASO
DE VIDEOJUEGOS
19
20
169/196
25
76/189

El terremoto de Japón y los videojuegos

El terremoto ocurrido en Japón, el posterior tsunami y la crisis nuclear de Fukushima han sacudido la cuna del videojuego. ¿Cómo ha afectado y cómo afectará en el futuro a la industria? ¿Cómo ha respondido ésta?

El 11 de marzo de 2011 la historia de Japón (y la de resto del mundo) sufrió un giro radical e inesperado. Un terremoto de magnitud 8,9 en la escala de Richter (uno de los cinco peores desde que se registran) con cientos de réplicas en los días siguientes; el tsunami posterior que causó olas de hasta diez metros, a 500 kilómetros por hora y una lengua letal de agua que entró quince kilómetros en tierra firme, arrasando todo lo que encontró a su paso. Y por si todo lo anterior no fuese suficiente, la central nuclear de Fukushima Daiichi no aguantó los efectos devastadores del terremoto originando la peor crisis nuclear desde Chernobil, con resultados y consecuencias aún por evaluar.

Con miles de muertos y aún a día de hoy miles de desaparecidos, millones de japoneses que han perdido todo y la amenaza de una crisis nuclear sobre la mesa puede parecer frívolo hablar de un tema tan banal como el videojuego, puede ser pero por otro lado el pueblo japonés nos está dando un ejemplo de como afrontar una tragedia de este tipo y es con toda la normalidad que sea posible, trabajo y optimismo, este es el enfoque con el que afrontamos este artículo

Como seres humanos nos afecta una tragedia ocasionada por el mayor desastre natural presenciado por el ser humano en las últimas décadas; pero no podemos ocultar que para nosotros, los jugones, Japón tiene un significado muy especial, es la cuna del mundo del videojuego tal y como lo conocemos y el principal productor tanto de hardware como de software lúdico. ¿Como puede afectar esta sucesión de desastres a las compañías de origen japonés y al sector en general?

La primera consecuencia fue el retraso o cancelación de algunos títulos. El lanzamiento de Motorstorm Apocalypse en Japón se ha retrasado sin fecha confirmada, estaba previsto para el 17 de marzo pero SCE no consideró



Disaster Report 4 ha sido cancelado, las imágenes del juego se parecen demasiado a lo que hemos visto en las noticias estos días



¿Y ahora qué?

Un suceso como el ocurrido en Japón marca el futuro de un país. Seguro que en los lanzamientos de los próximos años se evitan temáticas de desastres naturales y puede que pierdan algo de la habitual alegría y colorido de los juegos Made in Japan.

Pero seguro que una sociedad optimista y trabajadora como la nipona es capaz de sobreponerse a la mayor catástrofe natural de las últimas décadas y volver a encabezar un sector que no tiene sentido sin su referencia y su especial forma de hacer las cosas. Solo nos queda esperar y apoyar en la medida de nuestras posibilidades a la industria japonesa, que debería utilizar esta tragedia como punto de inflexión, que les sirva para dejar atrás la crisis creativa que han venido sufriendo en los últimos años y plantar batalla a las desarrolladoras occidentales. Estamos con vosotros.

oportuno poner a la venta un título de carreras localizado en una ciudad que se está derrumbando por un terremoto, las copias ya estaban en las tiendas pero no se llegaron a poner a disposición del público ¿hubiese ocurrido esto de haber sido en España?. El lanzamiento de otros juegos se vio retrasado al cancelarse las presentaciones previstas para los días posteriores al terremoto, fue el caso de Yakuza of the End, BlazBlue Continuum Shift II o Dead or Alive Dimensions, juegos con una temática que no tiene nada que ver con la tragedia pero que las compañías decidieron no lanzar en las fechas programadas por respeto a los afectados por la misma.

La desarrolladora Irem anunció unos días después de la catástrofe su decisión de cancelar definitivamente el lanzamiento de Disaster Report 4, un título que tenía prevista su fecha de salida para algún momento de la próxima primavera en PlayStation 3. Y es que el argumento del título parecía una premonición de los hechos ocurridos en la vida real, pues el juego ponía al usuario en el papel de un superviviente en una ciudad en llamas azotada por un terremoto de grandes proporciones.

Otro daño colateral serán los problemas que puedan surgir a corto plazo en cuanto a la fabricación y distribución de hardware, Sony se ha visto obligada a cerrar



seis de sus fábricas ubicadas en Miyagi y Fukushima, aunque ha asegurado que el suministro de todos sus dispositivos electrónicos está garantizado, otras compañías con plantas de fabricación -como Nintendo- no han echo público el estado de las mismas o como se pueden ver afectadas sus producciones por problemas de suministradores de materias primas. Ninguna de las compañías del sector ha anunciado problemas o retrasos derivados del terremoto, la temporada de máxima demanda está aún lejos y hay tiempo de buscar soluciones a los problemas que se hayan generado.

De toda catástrofe surge siempre una pizca de esperanza, un pequeño hilo de luz, que en este caso se ha convertido en un haz que ha iluminado a todo el mundo, sorprendido por la reacción de un pueblo trabajador y comprometido como ninguno, que el mismo día que se produjo el terremoto comenzaron a trabajar duro y con una sonrisa para reconstruir su vida, su país. Las compañías del mundo del videojuego no han permanecido al margen y están colaborando con un buen número de iniciativas que buscan el renacer del sol naciente. Iniciativas que van desde la simple desconexión de servidores de juegos online hasta lanzamientos de juegos y DLCs, rebajas de precios o donaciones directas a los damnificados por el terremoto.

Del 19 de marzo al 31 del mismo mes, los usuarios de PSN donaron más de 109 millones de euros al fondo que SCE creó con el objetivo de ayudar a Japón

Las desconexiones de servidores online más sonadas han sido las de Final Fantasy XI y XIV (Square Enix) y las de Metal Gear Online (Konami), con el objetivo de contribuir con el ahorro de energía en el país y favorecer la recuperación social y económica tras la recomendación del gobierno nipón. Square Enix compensará a los jugadores con un mes gratuito una vez se restablezca el servicio. Otros servicios como el acceso a PlayStation Network, a pesar de continuar en línea, han sufrido problemas de conexión debido a la limitación de recursos con los se ha mantenido activo.

Las compañías de videojuegos han donado cantidades importantes para tratar de paliar las necesidades de todos aquellos que han perdido todo con el terremoto y el posterior tsunami, Sony y Nintendo han aportado 300 millones de yenes (3,6 millones de dolares) cada una, Sega 200 millones y Namco 100. Capcom ha reducido el precio de Street Fighter IV en la AppStore a 0,79€ y ha donado toda la recaudación a ONGs que están trabajando con los afectados. Otras compañías más pequeñas están también colaborando en la medida de sus posibilidades con distintas donaciones y actividades para la recogida de fondos.

TEXTO: J.BARBERÁN





¿Estamos sobreinformados?

Hype, ¿pecamos de sobreexpectativas?

Actualmente se ha instalado el hype en la promoción de los nuevos juegos y en los medios del sector. Lamentablemente esta práctica sólo consigue empañar la sensación que estos juegos nos dejan una vez probados

Tras la salida de cada nuevo título, y especialmente de los triples A, no tardan en aparecer en todos los medios, opiniones recogiendo aquellos aspectos, que no han llegado al nivel esperado, aunque estemos delante de un gran titulo.

A menudo esta sensación de decepción que nos invade tras la salida de un título, se debe más a unas expectativas infladas, que a deméritos del propio título en si. Es lógico por tanto, plantearnos el origen de éstas, que en ocasiones empañan la sensación que nos transmiten estos títulos.

Aquí es donde aparece un fenómeno muy de moda en nuestros días el "hype", que practican un gran número de compañías, desarrolladores y medios "desinformativos", gracias al cual somos bombardeados por declaraciones, videos, trailers y screenshoots, cuidadosamente seleccionados para aumentar nuestras expectativas del título en desarrollo y por ende nuestras ganas de adquirirlo cuando se ponga a la venta, o simplemente conseguir cuota de atención para el medio donde se publican.

No resulta en absoluto reprobable que se utilicen todos los medios de los que se disponga para intentar incrementar las ventas, así como la repercusión del trabajo que se esta realizando. Eso si con una puntualización muy importante, no todo vale, y con ello me refiero al engaño o falsas promesas.

Cuantas veces no hemos sido testigos de afirmaciones que nos aseguran que estamos delante del título que contará con una mejor IA, un mundo lleno de vida, los mejores gráficos de la generación, etc.. para descubrir poco tiempo después que tales afirmaciones carecen de fundamento. O del mismo modo, ¿cuantas veces hemos presenciado Megareportajes anunciados a bombo y platillo, donde nos anuncian el juego definitivo que cumplirá todas nuestras expectativas y que marcará un antes y un después dentro de la industria del



Asssassin's Creed murió por culpa de su propio hype. No era un mal juego, pero nos lo vendieron demasiado bien para lo que era realmente



Nadie se encuentra exento de culpa en cuanto al fenómeno del hype se refiere

El hype se presenta como una bestia a la que todos de una u otra forma alimentamos, bien de una forma consciente como es el caso de las distribuidoras y medios, o bien de una forma inconsciente, en el caso de los usuarios, y que termina resultando incontrolable, provocando conseqüencias nefastas en la mayoria de los casos.

Muchos son, por suerte, los que han visto que con esta práctica tan sólo se consigue una sensación de extasis momentaneo, que contrariamente a lo que debería suceder se experimenta antes de poder disfrutar del juego y que paradojicamente desaparece en cuanto se prueba el producto.

Y como si de una droga se tratase, a estas alturas va a ser muy difícil desacostumbrase.

videojuego?.

Muchos de vosotros podríais decir que son meros transmisores de información, aunque bajo mi punto de vista afirmar eso sería faltar a la verdad. Estos medios tienden a exagerar las bondades del titulo analizado, cuando no a inventar con el claro propósito de que el artículo o reportaje en cuestión, logre movilizar al mayor número de fanboys, que raudos acudirán a comprar la revista o visitar el portal correspondiente.

Desgraciadamente esta práctica, tiene por resultado en la mayoría de los casos una devaluación del producto, una vez ha salido al mercado. Un gran producto puede convertirse en una victima de la expectativa que había generado, arrastrando la etiqueta de decepción y condenado a ser recordado por lo que no aportó, y no por sus virtudes.

Un gran producto puede convertirse en una victima de la expectativa que había generado, arranstrando la etiqueta de decepción y condenado al olvido

Encontramos grandes juegos que no han conseguido superar



las enormes expectativas que se habían generado entorno a ellos y sin por ello ser considerados malos juegos si pasaron sin el reconocimiento que en su día y bajo mi opinión merecieron.

Podríamos incluir en una lista interminable títulos como el primer Assassins Creed que logro una gran experiencia jugable, pero que será recordado por su mecánica repetitiva cuando se esperaba de el que diera la opción de resolver las diversas situaciones de una y mil formas diferentes. O Alan Wake al que muchos cruzificaron por su linealidad, esperando un sand box, y obviando la magnifica experiencia narrativa y cinematogàfica que aportaba, y que sería imposible de conseguir en un juego con dicha estructura.

Mención aparte merece en este apartado nuestro querido Meter Molineuox, máximo exponente de esta práctica, llegando al punto que hoy día, son pocos los que realmente le creen cuando transmite información sobre sus próximos lanzamientos.

Es de justicia por otro lado mirarnos nuestro propio ombligo, ya que no estamnos exentos de culpa, nosotros, los propios usuarios somos otra fuente de generación de hype, dejandonos arrastrar por la euforia ante un video o una declaración.

Un claro ejemplo de esto lo encontramos en el fenómeno que supuso a nivel mundial el video de Dead Island hace pocas semanas. Millones de usuarios proclamaron contra viento y marea que nos encontrabamos ante el juego del año y el juego de "Survaival Horror" definitivo sin mas información que el trailer publicado, dejandose llevar por su imaginación y creandose expactativas sin ninguna información contrastada.

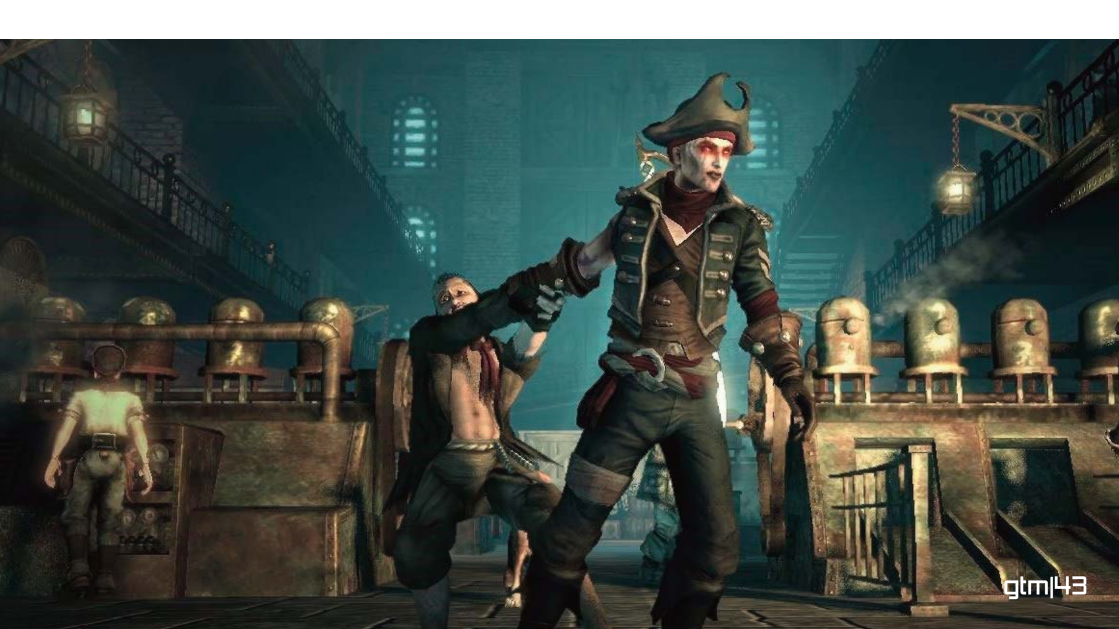
Peter Molineuox se erige como una de las figuras más destacadas del Hype. Su obra y especialmente la saga Fable constituyen un claro ejemplo de esta práctica

Cierto es que actualmente se ha entrado en una espiral de “hype” continua que parece obligar a desarrolladores, distribuidoras y medios a participar de ella para asegurarse una buen acogida inicial de sus títulos, pero también es justo afirmar que no todos se prestan a este juego y siguen realizando un gran trabajo enfocado con rigurosidad y alejado de sensacionalismos que sin duda son la receta del éxito, un éxito permanente en el tiempo y que huye del éxito efímero.

De la misma forma que cuando acudimos al cine realizamos un ejercicio de crítica ante los trailers que se nos presentan, no dando por supuesto que las peliculas presentarán el ritmo y espectacularidad que éstos, debemos actuar en el ámbito de los videojuegos.

Tirando de refranero y sin llegar al “dime de que presumes y te diré de que careces” si que nos sería util el “si no lo veo no locreo” que nos decían nuestros abuelos.

SERGIO COLINA



EL CONSUMO ENERGÉTICO DE LAS VIDEOCONSOLAS

¿Es ecológica mi consola o PC?

La respuesta simple y rápida es no. Pecaríamos de inocentes si creyéramos que algo que funciona de modo artificial y que por mucho que lleve la pegatina de material reciclable o "no daña al planeta", fuera ecológico

Mentira podrida que dirían nuestras abuelas, aunque bien es cierto que cada vez más y por efecto de lo que parece ser una moda bien avenida, se trata por todos los medios posibles mitigar el daño que estos realizan sobre el medio ambiente. Y recalco mitigar ya que como digo, todo contamina y resulta contraproducente si es que no ha sido creado de forma natural o se destruye del mismo modo.

Por ello y pese a que cada vez los esfuerzos son mayores para que esto se lleve a cabo, deberíamos pues concienciarnos de una vez por todas, de que vivimos en un equilibrio amenazado por nosotros mismos. Muchos son los que lo ignoran, pero la tierra como organismo vivo y sufrido transporte tiene unos recursos limitados. De que la balanza no se equilibre hacia el lado que menos le conviene –aunque sea a nuestro favor egoísta-- depende nuestra supervivencia futura.

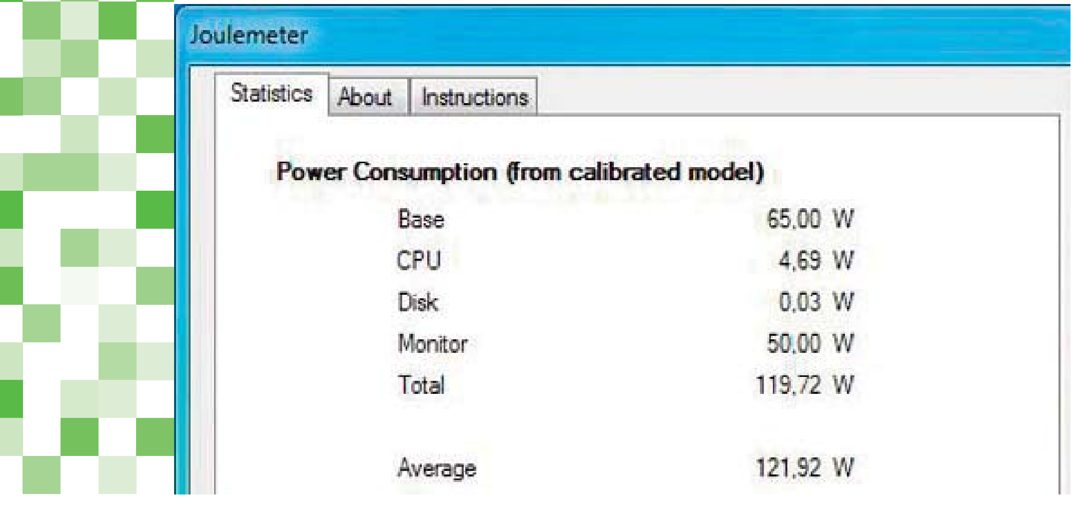
Pero... ¿sabemos realmente cuánto daño hacen nuestras consolas o equipos de entretenimiento? ¿Abundan los buenos deseos para con nuestro ecosistema en la creación de hardware? Pues sirva como entrada y recordatorio, esta humilde divagación al tema que este mes vamos a exponer. ¿Dónde? Aquí. En Games Tribune.

Gran parte de los que leen estas líneas -- por años cumplidos o porque desde siempre han estado al tanto sobre este tema-- sabrán diferenciar en mayor o menor medida, cuáles son aquellos productos o técnicas de carácter más sostenible. Si por otra parte son quienes llevan las riendas de la economía familiar, el consumo y factura de la luz no escapará a un exhaustivo y detenido examen.

Pero señores, en GTM aunque nos importa, este no es el caso y hoy vamos a adentraros en lo que supone tener una consola o compatible en nuestros hogares. Cómo podemos minimizar ya no sólo el gasto de nuestro bolsillo sino también la salud ambiental.



¿Somos conscientes de cuánto daño hacen nuestras consolas o compatibles al medio ambiente? Puede que tras leer esto, lo seas un poquito más

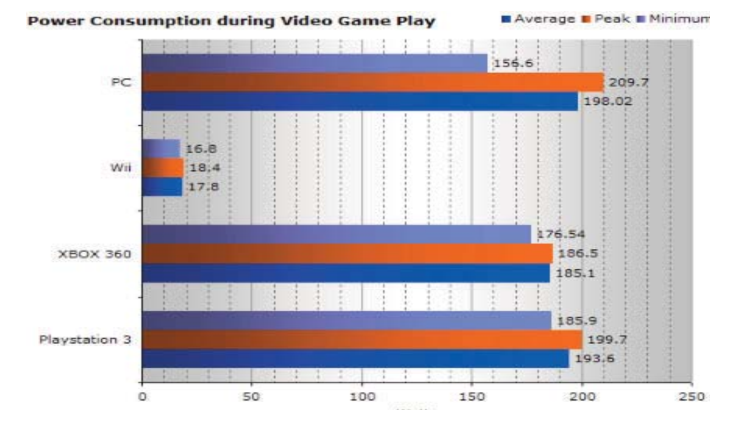


Podríamos hablar de mil y una posibles prácticas. Algunas y de tapadillo, tomadas por las grandes compañías. Que sí, que el formato digital es más saludable para nuestro planeta, menos contaminante junto con los cada vez más difíciles de encontrar manuales de instrucciones en condiciones y con algo que leer. Todo muy bonito y que sin embargo, esconde una gran verdad que todos sabemos. Lo que les interesa es ofrecer menos por lo mismo, o sea más dinero para sus arcas. Pero esta sería otra larga historia que bien podrían llenar largas y numerosas páginas.

El gasto energético que supone una consola actual o un pc conectado casi todo el día supone un aumento del recibo brutal. Tanto es este, que en muchas de las viviendas podríamos decir que esto si bien no supone la mitad del consumo global, sí puede alcanzar incluso hasta un 20% en el mejor de los casos. Un porcentaje tremendo si tenemos en cuenta que un sistema de este tipo no se trata ni mucho menos, de algo básico y fundamental. Un producto que en ocasiones –máxime hoy en día-- se usan para casi todo. ¿Por qué no usar un reproductor de DvD normal antes que la propia consola? Este no gastaría ni la cuarta parte de esta. ¿Por qué muchos prefieren no apagarla durante la hora de la siesta hasta volver a jugar?

A las cada vez más potentes GPUs se le suma el hecho de que estas necesitan muchísima más energía para poder funcionar a pleno rendimiento. Sólo hay que entender cómo –en el caso de los compatibles-- aumenta la temperatura de los chips de manera exponencial según la carga gráfica que se esté sosteniendo. Este calor generado sería la equivalencia igual al consumo. No es lo mismo andar por el escritorio o con Word que jugar a un digamos... Crysis 2, el cual muy facilmente puede poner la parrilla a unos 80 u 90 grados con ventilación normal.

El uso y reciclaje del hardware una vez terminado su ciclo de vida comercial y funcional es si acaso paupérrimo por no decir nulo. ¡Incluso para el fabricante! Aquellos que nos dedicamos al mundo de los compatibles sabremos que salvo algunas pocas excepciones, casi todas las piezas y componentes de un equipo son de usar y tirar. Existen numerosas asociaciones, es cierto, que envían pantallas y demás a paí-









ses tercermundistas económicamente hablando. Porque claro... ¿por qué un muchacho en alguna región remota de algún país pobre, no debería de disfrutar como si fuera lo último de una PSOne o mismamente de un vetusto K6 de AMD?

Si nos parasemos a pensar cuánta pérdida energética acarrea y la cantidad de contaminantes que se usan durante el proceso de fabricación, estaríamos constantemente llevándonos las manos a la cabeza. Más de 200 kilos de combustible por 20 de productos químicos agua aparte. Una auténtica bestialidad si lo extrapolamos a los miles de millones de plataformas que se producen a lo largo de todo el mundo. ¿Podemos tirar tanto de la teta de la vaca? Da miedo sólo de pensarlo, ¿verdad?

Por eso y porque podemos hacerlo si nos lo proponemos. Cada día es más común exprimir al máximo todos los componentes. No vamos a estar en contra del avance tecnológico ni podemos esgrimir argumentos imposibles acerca de por qué un jugador no debería cambiar su vieja Playstation 2 por una Xbox 360. Jugablemente y haters aparte nos meteríamos en otros harinales pero medio ambientalmente sí tendríamos mucho que decir ¿Por qué no esperarse? ¿A qué viene ese denominado estrés tecnológico al cual cada vez más gente se apunta y sufre? ¿Qué prisa hay por hacerse con lo último cuando todos sabemos que es más caro y poco testado?

Varias consolas y decenas de periféricos pueblan cada uno de nuestros hogares, muchas de ellas criando polvo. Si hiciéramos acopio y rodeásemos la Tierra con cada uno seguramente daríamos una vuelta o más a esta. Y ojalá exagerara. Pero las cifras mundiales de ventas están ahí y no todos reciclan esos aparatos. El mundo se mueve, el tiempo pasa y aquello que se estropea o no tiene ninguna utilidad se deshecha. No es el primero que consigue una ganga o al que alguien le regala una consola retro pensando que sólo sirve para nada más que criar pelusillas en un cajón.

¿Alguno de nosotros se ha parado a pensar cuál es la consola menos contaminante en estos momentos y comercialmente todavía rentable? Dejemos a un lado los sistemas informáticos pues algunos entre ventiladores y gráficas darían unas cifras de miedo si nos parásemos a pensar en ello. Un, dos, tres... si has pensado que es la Wii, entonces has dado en el clavo. Y es normal, pues esta no tiene ni por asomo la potencia que sus contemporáneas. Playstation 3 y Xbox 360. Ambas consumen incluso más que un frigorífico. Y no es broma. Tal potencia gráfica necesita muchos kilowatios. Claro que a día de hoy gastamos más. Pero es que todo lo que tenemos funciona con electricidad. Somos incapaces ya de concebir un mundo sin energía de este tipo. Hay individuos que tienen tal dependencia de esta, que durante su falta entran en una incipiente depresión y creen que no pueden hacer absolutamente nada.

Como se puede observar esto no es más que una entrada a modo de presentación. Se podría haber hecho una pequeña reseña a los juegos educativos y no tanto cuyos valores están relacionados con el medio ambiente. Pero eso y si así se precia, para futuros artículos.

DANI MERALHO

Las portátiles siguen mandando



No es un debate nuevo. Y de hecho, en nuestro anterior número, desde la sección de Game Over ya nos lo plantearon. Pero como pasa con el fútbol y la medicina, de videojuegos también sabemos todos. Así que hoy toca jugar un poco a Patcher y sacar la bola de cristal, que más tarde la realidad ya se encargará de darnos el merecido zás en toda la boca



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

Día que pasa, día que no hago más que leer opiniones al respecto. Que si Nintendo ve a Apple su competencia más directa. Que si Iphone 4 vendió 3 veces más que 3DS en la semana de su lanzamiento. En Sony a la carrera por no perder comba y quedarse como vaticinan los más agoreros en un tercer escalafón (o cuarto si contamos encima a Android...).Vamos a ser un poco serios, poner un poco de cordura y tirar de gafapastismo. Los móviles como tal, no se pueden considerar una alternativa real y capáz de quitar mercado a las portátiles. ¿Por qué? Muy simple, juegan en otra liga completamente distinta.

Vamos a la parte obvia. La irrupción de Apple ha sido como un terremoto. Es indiscutible. La Appstore ha servido como una incubadora para que mucha gente (incluso más de la que debería) haga sus pinitos como desarrollador. Hay una cantidad ingente de juegos de todos los géneros, colores y sabores. Pero la cantidad de morralla que hay, es relativa y netamente inabarcable. Pero esas aplicaciones, aunque han avanzado mucho desde los java con los que nos inundaban hace poco más de un lustro, no se pueden comparar con las grandes apuestas de las desarrolladoras para las plataformas portátiles. Y con el salto generacional de éstas de una manera inminente, el cisma entre ambas posturas no hace sino más que acrecentarse.

¿Divierte jugar a Angry Birds en el metro? Sí, y mucho. ¿Echar un Plants Vs Zombis en un interludio entre clases? Claro. Pero estas apuestas no pueden rivalizar ni con un Ghost of Sparta ni con un Ghost Trick o un The Worlds ends with you. Aunque gráficamente haya cosas más resultonas para móviles, a nivel jugable pierden por goleada en cuanto nos salimos un poco de los point&click.

Y aquí es donde nos encontramos el primer gran hándicap de esta opción frente a los sistemas

Demasiados frentes abiertos

No hay una estandarización, a todas luces necesaria, para poder competir de igual a igual. Cada gran fabricante usa su propio sistema operativo, a la vez que oferta entre 5 y 10 móviles. Este hecho acarrea una diversificación de condicionantes brutal. Tan solo Apple ha conseguido en cierta manera homogeneizar su apuesta. Y los resultados ahí están. Pero esto es un camino muy largo y que no está siendo precisamente bien llevado por los otros grandes fabricantes. Nokia, Sony o Samsung están a años luz de ser una alternativa real.



handled clásicos: el sistema de control. Si tomamos como referencia el teléfono de Apple, jugar a un juego tradicional de una forma tradicional debería traer un tríptico donde nos avisaran de la más que probable frustración que este hecho acarrea. Soy un hombre de estatura normal y complexión normal. Esto desemboca en que mis dedos tapan la mitad de la pantalla cuando intento jugar. ¿Una plataforma de juego donde lo único que veo son mis dedos? Pero gracias a Dios Sony ha pensado en todo, y en su última maniobra nos ha dado un teléfono con pad incluido. Pero claro, lo de Sony es dar palos de ciego en busca de la piñata. Si toca, enhorabuena. Y si fallamos, pues nada, otro gadget que meteremos en el cajón de los fracasos como Go!, el UMD o el MiniDisc.

Luego es de cajón entrar en el tema de la exclusividad. Mientras las portátiles están 100% orientadas al juego, no es ni mucho menos la función principal de los móviles. Por eso me produce una cierta risa histriónica cuando leo que Apple (o Android, o Symbian o Bada, o Phone 7...) es el futuro del juego portátil. Esto sería aceptar como real que todos los iPhone y resto de móviles del mundo están siendo usados como plataforma de juego. Algo tan ridículo como afirmar que

Decir que iPhone 4 vendió cuatro veces más que 3DS y augurar el fin de las portátiles, es de necios. El computo de horas de juego de estás es muy superior

todos los PC's del mundo están destinados para lo mismo. No. La gente que usa su terminal para juego es un porcentaje, mayor o menor. No puede haber un Vs directo entre ámbas apuestas cuando una sí que está siendo usada en el 100% de los casos para jugar. Es de necios decir que iPhone vende 4 millones y 3DS solo 1 y tomarse la licencia de vaticinar el apocalipsis de las portátiles cuando muy probablemente este segundo grupo en el cómputo global de horas dedicadas al juego, le mee el ojo al primero.

Puede que dentro de 3, 5 o 10 años, la historia sea diferente. Pero a día de hoy, para que los móviles sean considerados como una alternativa real deben cambiar muchas cosas y sufrir un proceso de estandarización, que tal como es ahora, es su principal caballo de batalla. Demasiados sistemas, demasiadas apuestas y demasiados terminales netamente distintos y diferenciados entre sí. Tal vez se pueda considerar a Apple como una apuesta complementaria. Nunca una alternativa. El resto, a años luz.

Mi experiencia me dice que sí



¿Son los móviles una alternativas a las consolas portátiles? puedo decir que sin ninguna duda en mi caso lo son, al igual que en el de muchisimas personas de mi entorno. Echo la vista atrás y veo que en el último año he jugado en mi iPhone muchas más horas que a la DS y la PSP juntas



José Barberán
Redactor Games Tribune

Hasta el punto de que me voy a pensar y mucho comprar la 3DS o la NGP (o como se llame) el día que salga. Yo era bastante escéptico, llevo años (¿alguien recuerdo a Nokia y su N-Gage?) leyendo que el fúturo portátil sería un único dispositivo con funciones de teléfono, cámara, agenda, GPS, ... y consola, yo era de los reticentes a creerlo alegando que los videojuegos no tendrían nunca una calidad similar a la de las consolas portátiles. Que los controles serían un inconveniente o que la estandarización no haría viables títulos de un valor alto de producción. El tiempo y el buen hacer de los fabricantes de móviles y desarrolladoras de videojuegos para los mismos han ido eliminando todas esas barreras hasta convertirlos en una alternativa real a las consolas portátiles. Aunque no debemos olvidar que el desacierto y desamparo de los fabricantes (Sony y Nintendo) de estas también ha ayudado en este proceso.

El móvil tiene dos ventajas fundamentales frente a las consolas: la necesidad y la comodidad. Todo el mundo necesita llevar un teléfono en el bolsillo o el bolso a día de hoy. Se les regala a los niños que van a hacer la primera comunión y a los abuelos para que nos cuenten que tal el viaje por Benidorm en el mes de febrero. En la sociedad actual necesitamos estar comunicados y si hace unos pocos años precisabamos el teléfono ahora se está imponiendo la necesidad del acceso a internet en cualquier sitio y en cualquier momento. No conozco a nadie que haya probado un "smartphone" y haya vuelto al teléfono móvil clásico. El proceso de implantación de dispositivos capaces de mover juegos de un cierto nivel es un proceso imparable. La otra ventaja que tienen los teléfonos frente a las consolas es la comodidad. El móvil lo vamos a llevar siempre. La consola hay que llevarla aparte del teléfono, por la necesidad de comunicación ya nos preocuparemos de

Las cifras al final son las que mandan

Los resultados están ahí, Apple es ahora mismo la compañía que más factura por venta de software lúdico, muy por encima de Sony y Nintendo juntos. El Market de Android comienza a funcionar también de una forma más o menos inteligente y en cambio los "líderes" del mercado siguen con sus estructuras rígidas y anticuadas, ofreciendo servicios caros y deficientes amparándose en una supuesta potencia hardware que ni les va a durar siempre (los teléfonos están en continua evolución mientras sus equipos son generacionales) ni en muchos casos supone una mejora jugable para el usuario. De hecho, a pesar de que son empresas que no se caracterizan por sus análisis del mercado y la competencia, ya parecen ver las orejas al lobo con las declaraciones por parte de Nintendo de que ven en Apple a su principal rival y la apuesta doble de Sony en los dos mercados con la NGP por un lado y el Xperia Play y la recientemente presentada S1 Playstation Tablet por otro.



que el móvil tenga batería, la de la consola hay que cargarla aparte. El móvil te permite adquirir juegos en el momento y aun precio ridículo, para las consolas tienes que comprarlo en tiendas, a un precio muy superior y llevar el cartucho junto a la consola. Tienes un rato en la sala de espera del médico o tardas veinte minutos en llegar al trabajo en el autobus, estás esperando a un amigo que llega tarde o se te ha retrasado un plan (y no hablo de las míticas partidas en el cuarto de baño), el que seguro que llevas es el teléfono y aprovechas esos ratos para jugar. Y esos son los ratos que se utilizan para jugar a un dispositivo portátil, cuando llegas a casa y tienes una hora para jugar prefieres (yo al menos) encender tu PC o consola de sobremesa y disfrutar de un buen título en una pantalla grande en lugar de dejarte los ojos con una mucho más pequeña.

Los fabricantes de consolas portatiles y los desarrolladores de software para estas tampoco las han cuidado como debían. El catálogo de morralla que se puede encontrar en las tiendas online de juegos para teléfonos es importante pero ¿peor que el de Nintendo DS de los últimos años? (y en este caso te tratan de soplar 40 euros por juego); no son tantos los títulos de DS y PSP que son claramente superiores a los de teléfonos móviles pero habría que tener en cuenta varias consideraciones. La primera es que tanto DS como PSP han alcanzado su madurez y los móviles aún no. La calidad de los juegos para estos equipos ha crecido de una manera exponencial en los últimos meses, su techo está aún por llegar, el precio de unos y otros es muy diferente ¿Qué podría hacer una compañía desarrolladora de juegos para móvil con un precio de venta de 40 o 50 euros?. Y por encima de todo, Nintendo y Sony se han empeñado en ofrecer versiones "pocket" de sus grandes éxitos en consolas de sobremesa, cuando se ha demostrado que el juego portátil es muy diferente, el jugador busca una jugabilidad rápida y directa. Si tengo 15 minutos libres no los quiero dedicar a ver una cinemática de doce. Esto es algo que parecen haber entendido mucho mejor los desarrolladores independientes para teléfonos que de verdad crean para lo que demanda el público, y no tanto las grandes megacorporaciones que cada vez miran menos las necesidades de sus clientes.

El móvil tiene dos ventajas fundamentales frente a las consolas: la necesidad y la comodidad. A día de hoy todo el mundo dispone de un terminal, y todos ellos son clientes potenciales

Sigo sin verlo



La cuestión está ahora mismo totalmente vigente. Son muchas las voces que vaticinan el inminente final de las consolas portátiles, al menos tal y como las conocemos. Pero lo cierto es que, hoy por hoy, los móviles juegan en otra liga en lo que a videojuegos se refiere. Su apuesta es diferenciada al mercado tradicional tal y como lo hemos conocido



Octavio Morante
Redactor Games Tribune

Últimamente, se está diciendo que los móviles acabarán "comiéndose" el mercado de las consolas portátiles, que el futuro está en los móviles. Incluso se dice que el principal competidor de Nintendo es Apple – por delante de Sony – con su Iphone que vende más en menos tiempo. El Apocalipsis total para las portátiles tradicionales.

Por supuesto, estas comparaciones no dejan de ser absurdas: un móvil es un dispositivo que tiene un mercado mucho más amplio que una consola portátil, al tener muchos más posibles usos. Pero, como dice el refrán, el que mucho abarca poco aprieta. Hoy en día el catálogo, en general, de juegos para Iphone o terminales Android no es comparable siquiera al de NDS o PSP. Mientras que los primeros son simples aplicaciones para jugar 10 minutos en el autobús, los segundos suelen requerir bastante más dedicación por parte del jugador y tienen una profundidad a kilómetros de los juegos de los móviles. También suelen ser producciones más trabajadas y con mucho más presupuesto. Eso conlleva la inevitable diferencia de precios que existe, motivada también por los costes mucho más reducidos de la distribución digital.

Con esto no quiero decir que los juegos de los móviles sean aburridos o que no cumplan su propósito, simplemente estamos ante dos tipos de videojuego muy distintos. Se podría decir que los juegos de los móviles son algo así como la comida rápida de los videojuegos. Entretenidos y más baratos pero incomparables a los pesos pesados de las portátiles.

Además, existen otros factores problemáticos de los móviles que los ponen en desventaja. Hace unos años seguramente habría nombrado los gráficos, al ser antiguamente mucho más simples que los de las portátiles. A día de hoy esa diferencia ya no existe, e incluso muchas veces es favorable a los teléfonos. Los

Distintos videojuegos

El videojuego típico de los móviles está muy diferenciado del de las consolas portátiles. No se puede decir que hoy por hoy sean competencia directa ni que los primeros puedan sustituir a los segundos. En todo caso complementarlos, pero no sustituirlos. El futuro es difícil de preveer pero mientras los móviles sigan siendo como son esa diferencia en los videojuegos probablemente seguirá existiendo.



tiempos en los que el catálogo de juegos era casi exclusivamente javas, han quedado atrás. Es justo reconocer el avance evolutivo en ese sentido. A pesar de ello, el hecho de que un móvil no esté creado expresamente para los videojuegos se nota. Y mucho. El control exclusivamente táctil es incómodo, máxime si te obliga a usar los dedos. Desde luego la ausencia de botones se nota e impide que podamos disfrutar de juegos más tradicionales en condiciones.

Otro problema es el elevado precio que alcanzan los móviles de alta gama si no están ligados a un contrato de permanencia y a un gasto alto (que incluso puede salir más caro). Y como no dejan de renovarlos sacando nuevos modelos cada poco tiempo, no sería raro el no poder ejecutar cierto videojuego en el móvil por no cumplir "los requisitos mínimos" al más puro estilo PC. No olvidemos que además de ser los futuros sustitutos de las consolas también acabarán con los PCs de sobremesa, según dicen. Por otra parte, la industria sigue dando mucha más importancia a las portátiles, haciendo sus mejores desarrollos para ellas.

¿Y qué hacen, mientras tanto, las dos principales empresas productoras de consolas portátiles? Sony no quiere quedarse atrás en esta batalla. Su estrategia en cuanto al juego portátil seguirá la vía tradicional con la NGP pero también busca un trozo de pastel en el mercado del videojuego móvil. Su Xperia Play, con el que pretenden conseguirlo, es un móvil con controles físicos enfocado al juego. Por su parte Nintendo parece que seguirá con las consolas portátiles, como es lógico. El tiempo dirá si estas dos posibilidades acabarán convergiendo o no. Yo personalmente creo que un móvil no es una plataforma válida para realizar según que juegos (como todos aquellos que necesiten algo más que una pantalla táctil para su control) y que en el futuro eso no cambiará demasiado. Quizás los juegos "clásicos" tal y como los conocemos quedarán reservados a las consolas de sobremesa mientras que para pasar un rato en el baño, en el autobús o en el metro se usarán los móviles con juegos "ligeros". Espero que no: muchos de mis videojuegos favoritos son para consolas portátiles.

El hecho de que un móvil no está creado expresamente para los videojuegos, se nota. Y mucho. El control táctil es incómodo, máxime si te obliga a usar los dedos. Dicen que es cuestion de acostumbrarse, pero...

FM 2011 como piloto de pruebas



Es una obviedad si decimos que el fútbol, en América Latina, sobre todo en Sudamérica, es el deporte más importante de todos. Por eso, porque es nuestro mètier ocuparnos de lo que pasa en este lado del planeta en materia videojugabilística, señalo con el dedo bien turgente una anécdota sobre cómo el mundo de los videogames tiene injerencia en el mundo real y el fútbol, allí, significa un puente fidedigno

En el "planeta deportes" hay un subgénero que supo hacer estragos entre 1992 y 2001 y es el de "gestión de fútbol", forjando escuela con una serie de videojuegos venidos desde el universo de las PC, lanzados por la desaparecida casa de software Dinamic Multimedia, y ellos fueron los PC Fútbol. Estos games, de particular fanatismo en la República Argentina dado que incluían, en un acto de tremenda justicia, su liga entre todas las seleccionables, iniciaron la democratización de este tipo de videojuegos de gestión futbolística, hoy heredada (o más bien "recaída en") la responsabilidad, luego de que Gaelco –empresa que tomara la posta del PC Fútbol de 2005 hasta 2007- fundiera, de ser quien tome la posta con el ahora mítico Football Manager 2011.

El Fútbol Manager 2011, así es como lo conocen sus amigos, distribuido en Latinoamérica por la afable gente de Synergex, quienes tuvieron la amabilidad de facilitarme una copia para que yo escribiera estas líneas, se ha convertido por estos lares, aunque hay que admitir que sin tanta centralización de la opinión pública dado que tiene sus emergentes competidores (FIFA Manager, Virtual Manager, Manager de Liga, Manager FDF, son sólo algunos de los que se reparten la torta de público), en uno de los más jugados en el ámbito privado –recordemos que es un juego que se disfruta jugándolo en solitario o bien en red, donde se supone estar conectados con otras personas, pero siempre físicamente solo y fundamentalmente concentrado.

De esta forma es que, volviendo al comienzo de esta columna donde linkeo al mundo gamer con la vida real, después de algunos resultados adversos del equipo al que sigo fervientemente con alma y vida, Independiente de Avellaneda, para el lector español: algo así como el Atlético de Madrid, club donde –de hecho- salieron como canteranos el Kun Agüero y Diego Forlán, en un foro partidario y en redes

Fútbol Manager 2011 hereda las virtudes de todos aquellos juegos de gestión futbolísitca que causaron furor en la década de los 90 en compatibles



sociales varias le sugerían al técnico Antonio "el Turco" Mohamed que practicara esquemas y barajas de posibilidades con el Fútbol Manager (mundo virtual) para no fallar, luego, en el campo de juego (mundo real). Y, pese a lo conservador de ciertos aspectos de la entelequia fútbol, no suena tan descabellado que digamos...

¿Recuerdan que post 11 de Septiembre norteamericano se sugirió la posibilidad, bastante creíble, por cierto, de que los terroristas que colisionaron con las Torres del World Trade Center hayan practicado maniobras de vuelo con el Flight Simulator? Bueno, es que la edición 2011 del Football Manager se vuelve más ambiciosa y realista que nunca, tal cual lo fue el Microsoft Flight Simulator en su momento, contando con una serie de cuestiones que la hacen asombrosamente fehaciente: definir tácticas y estrategias globales para cada encuentro, entrenar 14 áreas específicas, ejercitar de forma intuitiva, poner a prueba tu criterio de selección, hablar con tus jugadores en privado mediante un revolucionario sistema de interacción para aplacar sus

FM 2011 es el mejor de todos estos simuladores de fútbol que un servidor ha tenido el placer de probar. No estaría de más que algun entrenador lo probara

miedos o motivarlos, negociar contratos en directo con los players y sus agentes, cerrar deal, superar a la competencia en los fichajes, entre muchas otras cosas. El Football Manager 2011 es, de todos los que he probado referentes a este subgénero, el mejor simulador de fútbol. He dicho. Repito: no parece tan descabellado que los técnicos le den, en algún momento, una probadita a este juegazo antes de delinear sus tácticas de juego o, mismo, al parar su once inicial. Ya vendrá ese día. Si es que ese día, atentos todos, no es ahorita mismo.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



Especial Retrospectiva Duke Nukem



Han pasado 14 años desde que la secuela directa de Duke Nukem 3D fuera anunciada. En GTM no escondemos nuestra devoción por él. Y gracias a esto, os traemos un miniserial de tres capítulos en los que Javier Martínez y Jose del Castillo, administradores de Duke España, nos contarán su historia. Este mes, los dos primeros

Duke Nukem: El origen de un mito

El origen de Duke Nukem tiene lugar en el seno de la desarrolladora independiente, Apogee Software, propiedad de Scott Miller que se dedicaba a crear principalmente sidescrollers que distribuía por correo.

Uno de los desarrolladores, Todd Replogle, estaba buscando ideas para su cuarto juego dentro de la compañía y solía enviar desde su casa vía modem algunas pruebas gráficas al propio Miller.

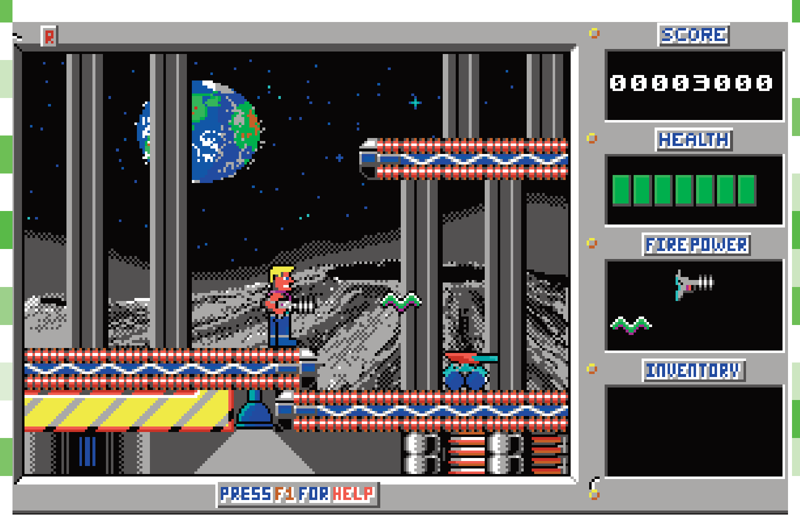
Una de ellas tenía a un personaje tosco dando saltos. Scott Miller preguntó a Todd el nombre del juego y le dijo que tenía pensado llamarlo "Metal Future". Esto no convenció a Miller, que preguntó a continuación por el nombre del personaje del juego a lo que Todd respondió "se llama Duke Nukem". El nombre le encantó a Scott Miller y, tras rediseñar la personalidad del personaje, hicieron un juego basado en esa nueva idea.

La primera entrega de la saga Duke Nukem vio la luz en Julio de 1991 y tuvo un increíble éxito ya que se convirtió en el primer juego cuya versión Shareware (que constaba de 10 niveles) permaneciese en el Top 10 durante 22 meses.

La historia del juego tiene lugar en el año 1997. El Dr Protón, un excelente físico nuclear, sufre un accidente tras el cual se vuelve malvado y quiere establecer un nuevo orden en la Tierra. Para ello crea un ejército de robots a los que llamó Techbots. Tras resultar aniquilado el ejército que luchaba para proteger a la humanidad, la CIA acude a una persona para que les saque del apuro: Duke Nukem

El juego final fue distribuido en tres episodios por separado y cada uno con una temática distinta: "Shrapnel City" con temática urbana, "Moon Base" basado en el espacio y la luna y "Trapped in the Future" en el que Duke viaja al futuro para su enfrentamiento final con el Dr Protón.

El juego, como la gran mayoría de los videojuegos de principios de los 90, es un sidescroller y, aunque no destacase tanto en el aspecto técnico, Duke Nukem



tenía una jugabilidad adictiva. Para poder superar cada pantalla del juego debemos encontrar las tarjetas de colores necesarias para desactivar campos de fuerza y puertas que bloquearán nuestro camino. Para movernos por el mapa además de saltar por plataformas deberemos usar escaleras y ascensores. Aunque tenemos "continues" ilimitados el juego no dispone de niveles de dificultad por lo que es bastante difícil ya de base, si a eso le añadimos que solo podemos guardar la partida una vez hayamos superado el nivel actual hace que sea todo un reto para el jugador.

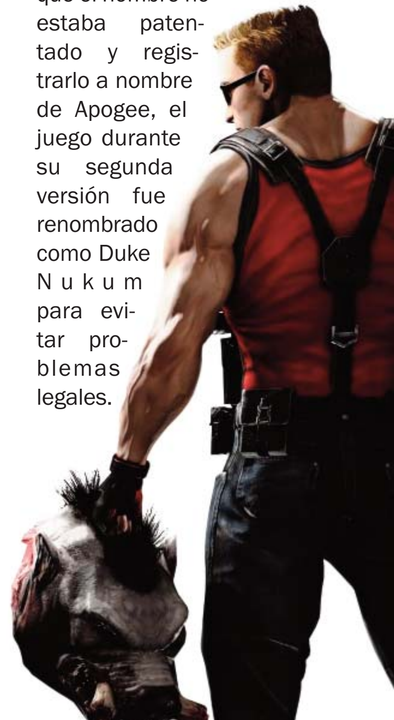
Nuestra barra de energía es capaz de soportar hasta 8 "golpes" que podemos regenerar encontrando diferentes alimentos o bebidas.

Los objetos del juego normalmente los encontraremos dentro de cajas a las que deberemos disparar para poder abrirlas, y tendremos que hacerlo con sumo cuidado ya que si disparamos de nuevo a los objetos, estos estallarán, cosa que nos ocurrirá más de una vez ya que las cajas suelen estar siempre junto a enemigos. Aparte de los powerups que regeneran nuestra salud podemos recoger items que van haciendo subir nuestra puntuación en el juego que al final quedaría reflejada en la tabla de "High Scores", todos ellos referentes a la cultura popular estadounidense como banderas de equipos de fútbol, balones de rugby, etc. También dentro de las cajas podemos encontrar bombas que explotarán haciéndonos daño cosa que nos obligará a ser prudentes a la hora de abrirlas.

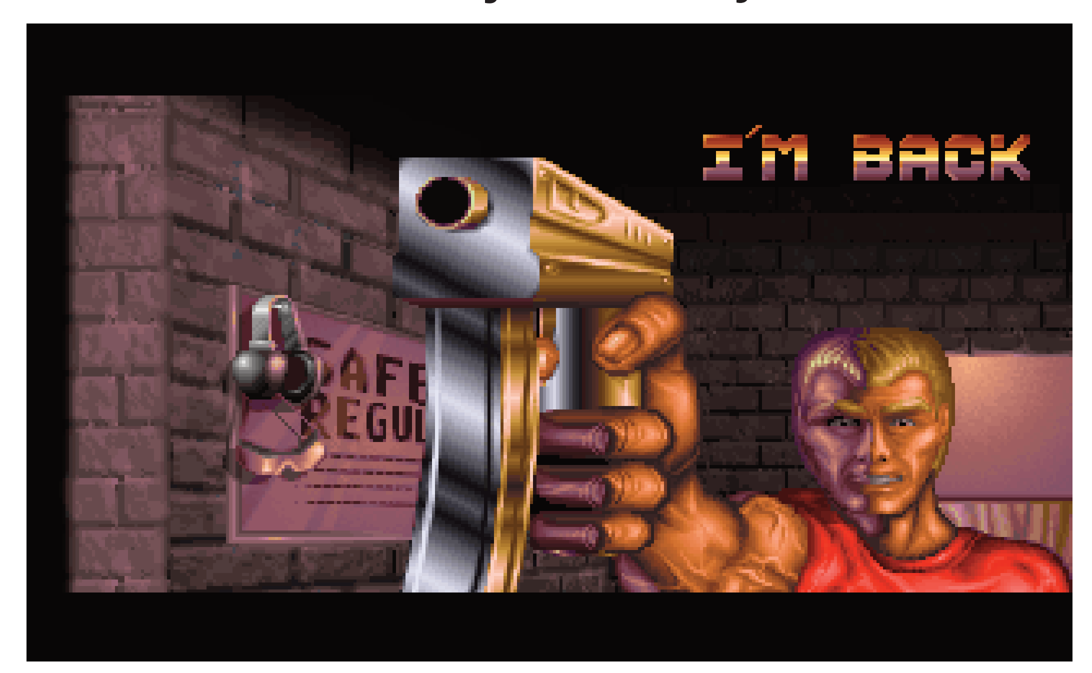
Los gráficos del juego estaban basados en la tecnología EGA de 16 colores aunque también era compatible con VGA lo que provocaba que en este formato algunos colores se degradaran. En el apartado de sonido no destacó demasiado debido a que no soportaba tarjeta de sonido y empleaba el PC Speaker. Si a todo esto le sumamos que tenía una limitada librería de sonidos hace que pierda puntos en el apartado técnico.

El juego nació con un par de polémicas bajo el brazo. La primera fue que Apogee "tomó prestadas" varias texturas de otros juegos de la época como Turrican y Megaman que son utilizadas a lo largo de la totalidad de los mapas del juego.

La segunda, que el nombre de Duke Nukem pertenecía a un personaje de la serie animada "El Capitán Planeta y los Planetarios" que poseía el multimillonario Ted Turner. Antes de descubrir que el nombre no estaba patentado y registrarlo a nombre de Apogee, el juego durante su segunda versión fue renombrado como Duke Nukum para evitar problemas legales.



Duke Nukem II: Forjando la leyenda



Dado el éxito que cosechó Duke Nukem, Apogee Software decidió realizar una secuela. Salió al mercado en Diciembre de 1993 y, a diferencia del primero, su formato de distribución fue en un solo juego aunque seguía estando dividido episodios con la misma cantidad de niveles. Disponía de dos versiones: la versión Shareware que contenía ocho niveles (el primer episodio) y la versión completa que tenía cuatro episodios.

En este juego la historia tiene lugar en el año 1998. Tras derrotar al malvado Dr. Proton Duke es recibido como a un héroe y su popularidad en la sociedad aumenta a pasos agigantados. Un buen día Duke va a realizar una entrevista en la televisión al publicar su biografía titulada "Why I'm So Great" o "Por qué soy tan grandioso" en el programa de Oprah Winfrey. Este suceso es aprovechado por una raza extraterrestre llamados Rigelatins para abducirlo. Una vez abducido los Rigelatins explican a Duke que van a conquistar La Tierra y torturar a los humanos usando los conocimentos que tiene almacenados en su mente privilegiada y que no dudarán en extraerle con un aparato succionador de cerebros. Duke tiene dos opciones: permitirlo o escapar y poner las cosas en su sitio. La elección era clara. Esta misma historia fue reutilizada en el juego de Game Boy Color de 1999.

Se nota una gran mejora técnica respecto al primer título. En esta ocasión ya se trataba de un juego basado en gráficos VGA y el pequeño vídeo introductorio del juego está realizado con 256 colores. Sin embargo, durante el juego solo se veían 16 colores a la vez. El resultado fue bueno gracias a que usaron tres paletas distintas de 16 colores. En el apartado de sonido ya era necesario disponer de tarjeta de sonido pues contaba con música MIDI y sonidos digitalizados.

Al iniciar el juego veremos a Duke practicar su puntería y saludarnos con la frase "I'm back!", un cameo a la película Terminator. Esta frase fue grabada por Joe Siegler, empleado de Apogee, al que sugirieron que intentase lograr una voz mezcla entre Arnold Schwarzenegger y el personaje MCBain de la serie "Los Simpson".

El juego siguió siendo un sidescroller pero al igual que su predecesor contaba con un alto nivel de jugabilidad. Esto significa



que ahora Duke no se limitaba a disparar y saltar, sino que tenía la posibilidad de hacer algunos movimientos combinados como dar una voltereta en el aire con la combinación de teclas adecuada o pilotar una pequeña nave. Otras de las nuevas habilidades de Duke es colgarse en barras para moverse por ellas o disparar hacia abajo. También se mejoró el movimiento de la cámara ya que si nos agachamos o saltamos podremos ver que lo que tenemos abajo o arriba. De nuevo disponemos de una barra de vida que es capaz de soportar varios impactos y para regenerarla solo tenemos que encontrar bebida, comida o algún otro elemento especial.

Los enemigos aparecen en grandes cantidades por lo que se tiene que ser rápido y hábil si queremos acabar el juego. También cabe destacar la dificultad elevada que tienen los nuevos enemigos si los comparamos con el primer Duke Nukem, en especial unas arañas que se te pegan hasta matarte y que para librarte de ellas tienes que "sacudirte" saltando y moviéndote en el aire cosa que no resulta nada sencilla. Por suerte apostaron por introducir tres niveles de dificultad distintos para facilitar algo más el juego a jugadores menos expertos.

Al igual que su antecesor el juego también cuenta con un sistema de puntuación que sube según matamos enemigos y recogemos objetos, generalmente escondidos en cajas que también explotarán si les disparamos como ocurría en la primera entrega.

En esta entrega Duke dispone de cuatro armas diferentes: el disparo normal, un lanzacohetes, un arma láser y un lanzallamas. Una vez cogida alguna de estas armas esta sustituirá al disparo básico hasta que agotemos su munición. Otro de los cambios respecto a la anterior entrega es que podemos salvar la partida en cualquier punto aunque al cargarla empezaremos desde el principio del nivel pero a lo largo de los niveles existen unos checkpoints desde los que volveremos a empezar la partida si llegamos a morir.

Nuevamente a este juego le salpicó la polémica del robo de gráficos ya que se encontraron bastantes texturas de mapas e incluso enemigos que estaban cogidos "prestados" del popular juego Turrican 2 aunque, también en esta ocasión, Apogee tampoco fue demandada.

No os perdáis el próximo capítulo del serial. El mes que viene os hablaremos del juego que nos marcó a todos: Duke Nukem 3D



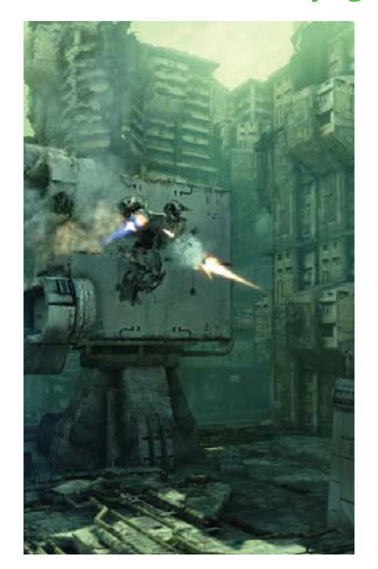
TEXTO:
JAVIER MARTÍNEZ
JOSÉ DEL CASTILLO
dukespana.com

desarrolla: adhesive games · **distribuidor:** indie · **género:** shooter · **texto/voces:** n/c · **pvp:** n/c · **edad:** +18

Hawken

Un indie de muchos quilates

El mercado indie es más importante del que tristemente creemos que es. Lejos de los focos de las grandes producciones, es en estas apuestas donde realmente se disfruta del juego en su sentido más amplio de la palabra



Así que a partir de este mismo mes vamos a contar con una sección fija donde intentaremos acercaros a este submundo. Y que mejor manera de hacerlo con un juego capaz de sacar los colores a muchos de los grandes estudios que gozan de cheques en blanco para el desarrollo de sus productos. Estamos hablando de Hawken.

El título viene desarrollado por Adhesive Games. Un estudio independiente que ha logrado que en el último mes no paremos de hablar de él. Y gracias a dos videos que los propios desarrolladores han mostrado en las últimas semanas. En ellos vemos lo que nos espera en este universo ciberpunk postapocalíptico.

Si debemos encasillarlo en un género, este sería el de shooter. Pero con matices. Hawken está totalmente dirigido hacia el juego online. Tal es así que tan sólo vamos a encontrar en él dos modos de juego: deathmatch por

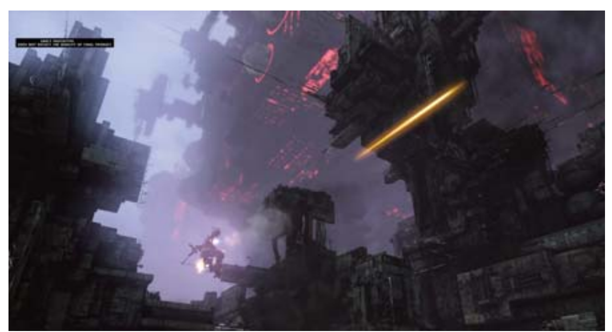
Hawken solo va a contar con dos modos de juego, deathmatch y deathmatch por equipos. Pero su apartado técnico entra por sí solo por los ojos

equipos e individual. Sin lugar a dudas los dos modos de juego que causan furor en los sistemas de interconexión lúdica. Y para darnos estopa de la buena, nos pone a lomos de mechas, los robots gigantes diseñados para el combate que tanto gustan en oriente.

Pero dos son los pilares donde el juego sorprende y nos hace dudar ciertamente que estemos ante un juego de presupuesto limitado. El primero es el excepcional uso del que hace gala del ya manido motor Unreal. El partido que ha sido capaz de sacar la gente de Adhesive sorprende. La fluidez estable y los entornos laberínticos y perfectamente ambientados lo convierten sin lugar a dudas en su principal reclamo a la hora de poder ganarse un hueco en nuestra ludoteca. Pero es que además el juego viene acompañado de una jugabilidad muy conseguida, tal y como pudimos observar en el segundo video liberado, el cual contaba con hasta 3 minutos de gameplay real.

De momento se desconoce su fecha de publicación, y se especula abiertamente sobre cuales serán las plataformas que acaben disfrutando de este pequeño diamante en bruto. La intención de los desarrolladores es sacarlo tanto en PC como en X360 y PS3. En el primero está casi hecho. Mientras que en las versiones de sobremesa, queda su comercialización sometida a las particularidades de las plataformas digitales de Sony y Microsoft. Porque eso sí, ya hay algo que se puede afirmar, y es que el juego va a ser distribuido en formato digital exclusivamente.







Conclusiones:

Como pasa en otro ámbitos artísticos, la corriente underground en los videojuegos a veces nos sorprende con apuestas que nos hacen frotarnos los ojos. Hawken es probablemente y a día de hoy, una de las apuestas más bestias en cuanto a despliegue técnico se refiere. El cuidado de los modelados y su exquisito empleo del motor Unreal, nos hace plantearnos de qué pueden ser capaces en este pequeño estudio si gozaran de un presupuesto similar a las producciones medias. Y la respuesta a esta pregutna retórica, nos estremece.

Hawken es un proyecto muy ambicioso. Pero que si es capaz de llegar a ofrecer lo que promete, va a hacernos disfrutar de lo lindo.

Por qué debes seguirlo:

Pecando de fanboy hater, porque hay mundo más allá de los call of dutys de turno. Hawken es un juego de bajo presupuesto y con muy pocos modos de juego. Pero se antoja divertido. Y sobre todo, diferente a las fórmulas tan mascadas y recicladas que imperan en cada FPS que sale al mercado. Ya sólo por su ambientación, puede valer, y mucho, la pena.

Positivo:

- Apartado gráfico sobresaliente
- Muy buena ambientación

Negativo:

- Dos modos de juego se antojan cortos
- No sabemos si llegará a X360 y PS3

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]







El zoneo del ex | Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

¡Ni me toques!

La sabia teoría de los "kames"

zoner : dícese del jugador porculero que sólo sabe hacer ondas todo el maldito rato y correr como una rata hacia las esquinas

---

Vivimos en una **loca era de shoryukens y hadokens** (o kames si habéis vivido la gloriosa era Goku). Es fácil perderse con tanto juego de lucha plagando (dios los bendiga) las estanterías e incluso decidirse por uno porque ¿qué los diferencia? ¿Son todos iguales?

Ni mucho menos. Hay mil y una teorías de gente que se deja los pulgares que te demostrarán que uno es mejor que otro por la ley del Santo Cojón, pero en mi opinión todo se basa en algo que muy bien nos explica Nobuhiro Watsuki cuando en su manga **"Rurouni Kenshin"** enfrenta a Seijuuro Hiko y al gigante Fuji, miembro de las diez espadas a las órdenes del malvado Shishio.

Ambos se escudriñan con las espadas en alto (sin homoerotismo... bueno, un poco sí), siendo ninguno capaz de hacer un movimiento ya que saben que un único choque de sus fuerzas decidirá el combate. **Guardan las distancias y se estudian antes de atacar.**

Esta historia se traslada a los videojuegos, evidentemente no de una manera tan drástica (no al menos hasta que Rockstar lea mis e-mails y se decida por hacer un sandbox de samuráis con todas estas ideas para realizar las peleas), sino con **elementos para medir al rival y atacarle desde la distancia antes de pegarte a su culo e iniciar el combo.**

Estos movimientos desde la otra esquina de la pantalla, son **los malditos hadokens** (ya sabés, media luna + puño) y lo que comenzó siendo un modo de marcar bien tu propio terreno, conocer al rival, molestarle, arrinconarle

y luego pegarle, se ha acabado convirtiendo en un modo de vida ¿Cuántos no habéis sufrido en vuestras carnes la maldición de un puñetero Ryu que lo único que sabe es aburrir a hadokens?

Estos movimientos dependen mucho del ritmo del propio juego, así, si en Tekken no existen (juego de distancias cortas y seguras), en SSFIV están, pero son evitables, en MvsC 3 son un maldito infierno, ya no sólo están presentes para alejar al enemigo sino que, apoyándose en que el título concede la suficiente caña para permitirte acercarte al rival, haga éste lo que haga, permite hacer un equipo con Sir Arthur, Centinel y Dormamu que juega tú si te apetece.

¿Quieres decir con razón, en tu foro favorito, por qué tu juego de lucha es mejor que el de tu amigo Pedrito? En Gamestribune te damos los argumentos

Aquí se hace la gran distinción entre jugadores "**¿Videjuegos de lucha con magias o sin magias?"** Porque, ya digo que en mi opinión, toda la jugabilidad de un título de lucha, donde se demuestra la auténtica personalidad de cada uno, es en los instantes en los que los contricantes no se tocan: el ambiente de los escenarios que te anima a acercarte (o no), los distintos golpes y movimientos para aproximarse y zafarse del rival, las distintas posibilidades y balanceo entre personajes que te permitan escoger una u otra estrategia de juego y que todas funcionen de manera correcta, siempre probando, siempre investigando... **Lo demás es todo encadenar secuencias de comandos y esperar al mensaje de "K.O".**

Guardando las distancias ayer, hoy y mañana

1. Eternal Champions



Juego bizarro que todos los que tuvimos una Megadrive recordaremos. **Magias basadas en las habilidades de los personajes**, campeones eternos regresados de distintas épocas, recuerdo pequeñitos puntitos revoloteando por la pantalla pero todo era demasiado confuso ¿un título para machacar en la corta distancia? ¿uno para aburrir a poderes? ni una cosa ni la otra ni todo lo contrario, pero bonito, tenía muchos colores... y no había otra cosa; aunque eso sí, tenía Fatalities

2. Mortal Kombat 9



La saga Mortal Kombat siempre me ha gustado. Entrega tras entrega, tanto Sub-zero como Scorpion transformaron los insípidos hadokens (te quito vida y a otra cosa) por **magias con todo el sentido de la frase**. Una bola de energía que no has sabido bloquear a tiempo era sinónimo de congelación y de una buena colección de tortas, especialmente en su tercera entrega. Ed Boon ha declarado que quiere que este reboot dé el do de pecho en torneos, veremos.

3. Street FighterxTekken



Juego basado en kames contra juego basado en un pasito para adelante, un pasito para atrás, experimento curioso de los que ya se han mostrado diversos vídeos aprovechando la reciente Captivate 2011. Las ondas se han mostrado discretas, destacando los dash místicos adquiridos por los de Namco para torearlas. Será realmente divertido descubrir cómo han equilibrado dos tipos de juegos tan distintos con formas tan diferentes de acercarse al rival

Luchando contra la locura. Os presento “Gantz”

Siguiendo con este primer “Bésame, soy Ne(r)d” dedicado a cómo se mantienen las distancias con el enemigo en los juegos de lucha, creo imprescindible recomendaros “Gantz”, manga de Oku Hiroya, fantástica y bizarra obra donde unos adolescentes se ven envueltos en encarnizadas luchas contra extrarrestres de misteriosos poderes... y tetas por doquier

Gantz es pura acción de serie B, donde los enemigos y los argumentos más dispares **se unen a través de una trama que no pretenderse explicarse**, sólo plantear dudas. En un japón crudo, los adolescentes odian, son frívolos y se escupen los unos a los otros. Oku Hiroya pone de manifiesto la realidad de una sociedad tonta y nos hace verla a través de los ojos de Kurono, un adolescente entre otros tanto que sólo piensa en sexo y en sí mismo.

Pero algo le hace salir a Kurono de la rutina. Masaru Kato, un joven bueno y distinto al resto presencia, a su lado, como alguien cae a las vías del tren. Éste corre a ayudarlo y le pide a Kurono que también lo haga. A regañadientes baja hasta las vías y un tren acaba arroyándolos.

Lo que parecía ser el final de sus vidas no es más que el comienzo de otra. Sin saber cómo, son teletransportados a un apartamento en el medio de Japón **donde una bola negra les advierte que están muertos** y que si quieren recuperar sus vidas, deberán matar a las presas que ella les dictamine. Masaru y Kurono no están solos, otros tantos muertos se encuentran a su lado,



Una bola negra es la encargada de dar las misiones de caza a los protagonistas de Gantz, copias de jóvenes fallecidos a la caza de extrarrestres

personas que tampoco tienen respuesta. Empieza la cacería, la primera de muchas más.

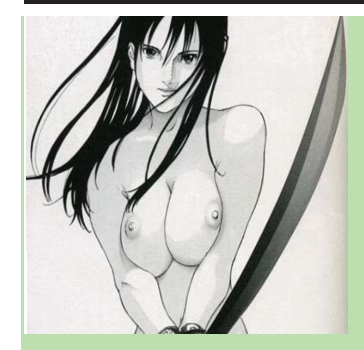
Con un arranque tan rocambolesco, **Gantz es sorpresa tras sorpresa**, un manga que trata sin pudor la violencia, el sexo y la muerte. Con un trazo muy artificial, el autor consigue crear una magia difícil de explicar, presentando personajes cada vez más perturbados e intercalando la dura vida en los institutos japoneses con las cacerías más brutales; y aquí la gente muere, nada de "¡Oh! Le han atravesado el pecho con esas garras pero aún vive", porque Gantz es un manga muy cruel.

Aparece un nuevo extrarrestre ¿cómo matarlo? ¿cómo nos atacará? ¿podremos con él? **Gantz consigue transmitir al lector esa indefensión** del equipo de adolescentes que tienen que matarlo. La presencia aterradora del monstruo y Kurono estudiando como derrotarle para poder volver a casa, acentuado esto por la evolución del personaje principal que deja de ser un niñato para encontrar motivos para querer vivir al conocer a alguien que necesita proteger, representa el momento cumbre de Gantz, una sensación, a distintia escala, por supuesto, pero que recuerda al empleo de hadokens para estudiar cómo planea atacarnos el rival en un videojuego, sólo que Kurono carece de poderes especiales, sólo un traje que le da superfuerza y una katana extensible. No está mal.

TEXTO: A. SUÁREZ

¿Dónde, cómo, quién?

Datos técnicos de Gantz



Gantz está siendo publicado por la editorial Glénat aquí en España y van por el número 29. Cada tomo (con una muy buena edición, qué duro era comprar manga cuando Norma publicada con su asqueroso cartón) sale por unos 8,95 euros y merece mucho la pena. Éste y La Espada del inmortal son dos de mis predilectos de comprar o comprar.

El responsable de todo esto se llama Oku Hiroya, un tipo que no oculta su predilección por las mujeres con caras de niña y senos descomunales, un tema que aborda más de una, de dos y de tres veces(lo que le valió ser censurada en algunos países), de una manera tan surrealista que sumado a su extrema violencia, la trama rocambolesca y sus maquiavélicos diseños hacen de éste un manga muy peculiar... narra incluso tan mal algunas secuencias como una producción de cine de serie Z, la cosa es que no le queda nada mal al conjunto

Aficionado a los videojuegos (nos encontraremos con cameos de Lara Croft), otra de sus obras fue Hen, manga sobre... una colegiala con cara de niña y tetas gigantes. Lo sé, es triste que sólo me haya quedado con eso, pero no llegó a España y mi japonés es incluso peor que mi Ruso.

Gantz es su obra más reconocida y cuenta con un anime de esos que terminan temprano y mal, así que no os acerquéis a él ni con un palo. Así que dejaos de seriesyonkis y buscad los tomos, chavales.



No solo Juegos

Inside Job

Terrorífica realidad económica



No es una película, se trata del documental ganador del Oscar 2011. Inside Job explica de forma clara la crisis económica mundial, sus orígenes y consecuencias, aunque estas últimas ya las conocemos.

Puede parecer que no tenga mérito hacer un documental sobre este tema, ya que ocupa la primera plana de todos los periódicos, pero hay que saber hacerlo y sobretodo contarlo. Matt Damon es el encargado de la narración a modo de voz en off, demostrando con los datos que ofrece y las imágenes que acompañan a éstos que el trabajo de documentación ha sido enorme.

La música, muy acertada, da un toque irónico, incluso cómico, a la triste historia que se está contando.

Uno de los factores más importantes en este tipo de obras es, sin duda, la objetividad. Hay que tener en cuenta que los personajes que aparecen son, en su mayoría, miembros de compañías que provocaron la crisis económica actual. Aún así, el documental ofrece una visión objetiva, salvo en momento puntuales.

Inside Job se centra en las empresas que causaron la crisis, pero no se olvida del Gobierno norteamericano y de dar los palos pertinentes.

Una obra realista y didáctica sobre la realidad que estamos viviendo. La triste realidad económica bien explicada para que todos la entendamos.

Guerra Mundial Z

La Guerra Zombie

Los zombies vuelven a estar de moda, no hay duda, solo hay que ver los últimos trabajos publicados en los diferentes medios: Left 4 Dead en los videojuegos, The Walking Dead en televisión (y cómics) y Guerra Mundial Z en la literatura, en concreto en el género de la docuficción.

Max Brooks relata uno de los periodos más oscuros de la historia de la humanidad, la Primera Guerra Z. El trabajo del autor es el de crear un registro de la mayor catástrofe en la historia de la humanidad. Para ello reúne los relatos de supervivientes de diferentes partes del mundo. El libro se divide por etapas, las mismas que tuvo la catástrofe. Los primeros entrevistados narran como vivieron el comienzo de la crisis. Algunos de ellos, médicos, se enfrentan a los primeros casos de una desconocida enfermedad que mata y "devuelve" la vida a las personas.

El autor, cuyo objetivo es no interrumpir los relatos con preguntas, termina realizando las cuestiones que el cree que se

Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una peli y un disco

hará el lector. Pregunta a los entrevistados sobre sus reacciones, por qué hicieron lo que hicieron, qué pensaron en ese momento, cómo se comportaba la gente que estaba a su alrededor ante una situación de esa magnitud...

Guerra Mundial Z no solo se centra en los zombies y en el instinto de supervivencia de la población mundial, sino que habla de los políticos y las decisiones que tomarían en una situación similar cogiendo como base lo ocurrido con la gripe aviar y el terror sembrado en todo el mundo.

En definitiva, un libro de recuerdos con innumerables detalles de como la humanidad afrontó su periodo más oscuro y estuvo a punto de extinguirse en la guerra contra los zombies.

The Third Twin - Homemade

El nuevo dúo francés



Si te gusta la música electrónica y estás al tanto de las noticias habrás oído hablar en los últimos meses de The Third Twin, el dúo que copa toda la atención.

Todo comenzó a finales de 2010 con el rumor de que Daft Punk estaría detrás de este grupo con el fin de lanzar los temas que compusieron para la película Tron: Legacy y que Disney rechazó. Recientemente se ha confirmado que no es así y ya conocemos la identidad de estos dos jóvenes de tan solo 23 años, se trata de Yvan y Virgille De Homem-Christo, sobrinos de Guy Manuel, miembro de Daft Punk, por lo que el talento les viene de familia.

Su primer disco, Homemade, ha recibido mucha publicidad gracias a estos rumores, pero sin duda se trata de un buen primer disco. Temas como “Evil Minds”, “Technolers” o “The Time Is Over” destacan en un álbum equilibrado y que tiene algo especial. Quizás es por todas las habladurías que se han contado, pero el primer trabajo de estos jóvenes y prometedores DJ’s recuerda a los primeros discos de Daft Punk.

Tendremos oportunidad de verles en España el próximo 7 de agosto, ya que serán los encargados de abrir el festival Arenal Sound de Castellón. Su primer concierto público seguro que reunirá a un gran número de curiosos para ver a este dúo por primera vez en persona.


PC DVD
FX
MEN OF
WAR
ASSAULT SQUAD
16
1C


FX
REGALAMOS 4 COPIAS
¿cómo puedes conseguirlo?
el mes que viene charlaremos con la gente
de fx interactive. tan solo debes enviarnos
lo que te te gustaria preguntantarles
a la siguiente dirección:
contacto@gamestribune.com
poniendo como asunto: CONCURSO
LAS CUATRO MEJORES SE LLEVARÁN SU PREMIO
SIN SORTEOS
*LOS GANADORES SE PUBLICARÁN EN WWW.GAMESTRIBUNE.COM
EL DÍA 15 DE MAYO





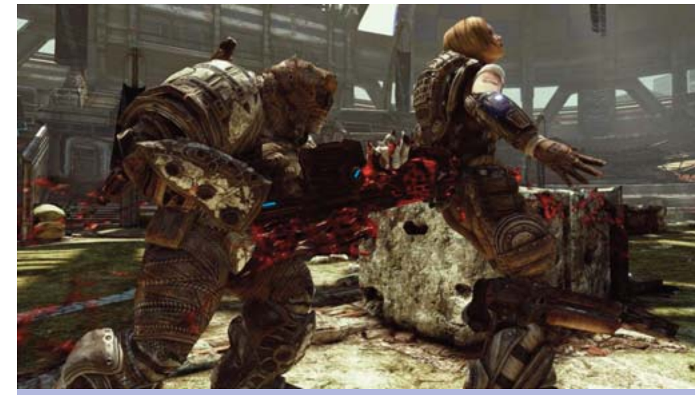
Gears of War 3

El multijugador de Epic Games

La beta de Gears of War 3 ha dado comienzo y con ella las ganas de los jugadores por probar el trabajo de Epic Games. Los fans esperan que el estudio solucione los problemas de anteriores entregas. Veremos si lo han conseguido

Microsoft y Epic Games nos han dado la oportunidad de probar durante unas semanas el juego más esperado para Xbox 360 en este 2011. Para ello, la desarrolladora ha puesto a disposición de los usuarios una beta a la que solo se puede acceder mediante un código. Dicho código se obtiene adquiriendo un producto de Xbox 360 en determinadas cadenas de tiendas.

Uno de los apartados más importantes de la saga creada por Epic Games es su modo multijugador online. La primera parte cautivó al público y lideró el ran-



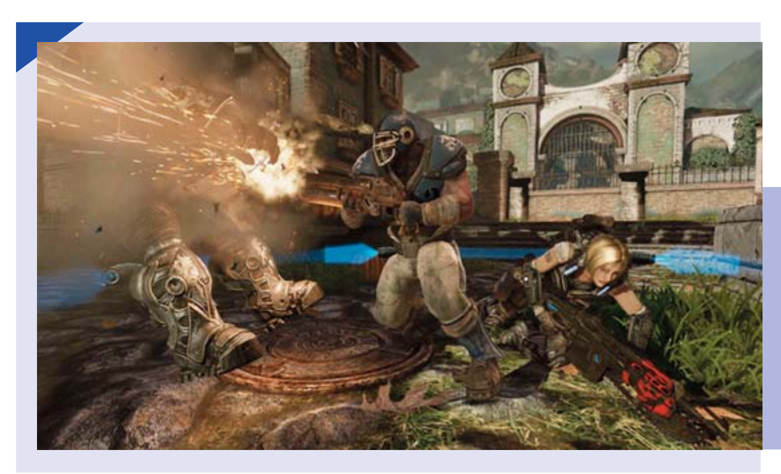
Gears of War 3 seguirán siendo tan bestia como siempre. El Lancer es uno de los sellos que caracteriza a la saga creada por Epic Games

king de los más jugados en Xbox Live durante meses. La segunda parte hizo lo propio, pero los problemas que sufrían los jugadores para encontrar una partida debido al Matchmaking la condenaron.

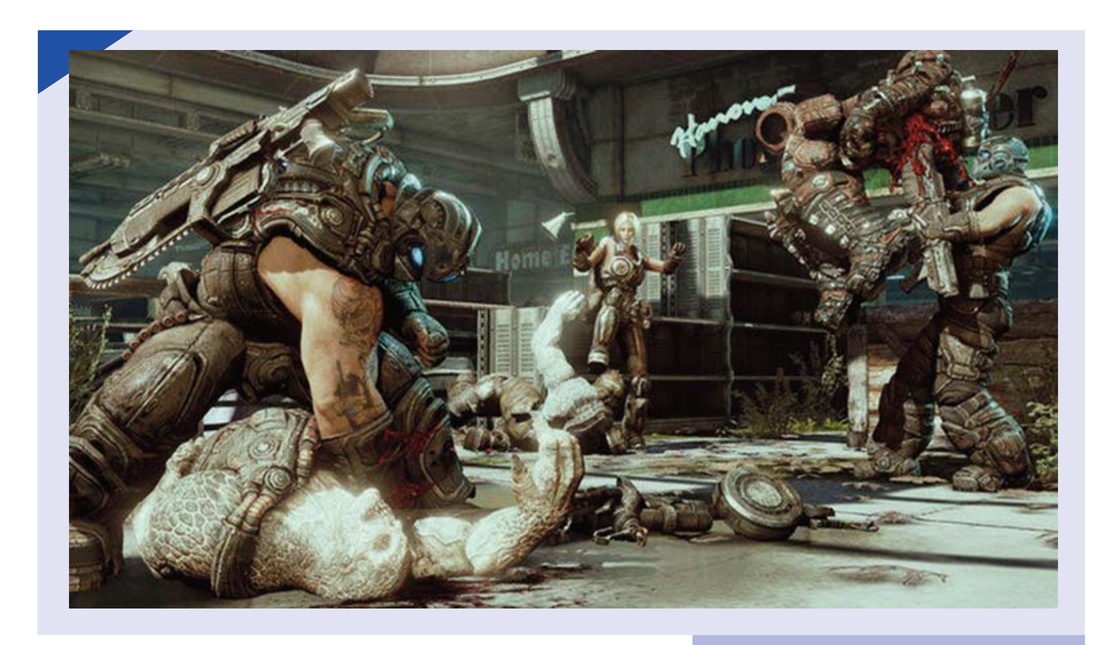
Ahora, dos años después, Microsoft y Epic Games se alían para tratar de ofrecer la mejor experiencia multijugador posible. Con el fin de lograrlo la compañía de Redmond ha puesto a disposición de Epic una serie de servidores dedicados para evitar cualquier tipo de problema con el lag, ese mal compañero en las partidas online en la gran mayoría de títulos.

Sensaciones

Lo primero que notamos, a parte de la mejora en el apartado gráfico, es el ritmo de juego. Como el equipo de desarrollo ha declarado, Gears of War 3 se encuentra en punto medio entre las dos primeras entregas en este apartado. Los personajes se sienten más ligeros, resulta más fácil esprintar con ellos y esquivar los elementos del escenario. No son tan rápidos como en el primer título ni tan lentos como en el segundo, algo que se agradece. Este cambio puede ser debido, entre otras muchas cosas, a la



El trabajo en equipo será necesario para no ser eliminado demasiado pronto y lograr la victoria en los diferentes modos multijugador



nueva armadura que llevan los personajes, con menos piezas y, por tanto, más ligera.

Armamento

Las armas siempre han dado de que hablar en esta saga debido a que siempre una es más determinante que otra, y parece que ésto sigue siendo igual. La Gnasher, o clásica escopeta, continua entre las más utilizadas por los jugadores al ser una de las que más daño infringe sobre el rival. La combinación escopeta + voltereta sigue siendo una combinación letal para el que la sepa utilizar.

Una de las nuevas armas es la escopeta recortada de doble cañon. Un único disparo es suficiente para acabar con el enemigo, pero el tiempo de recarga es casi el doble que el de la escopeta normal.

Otra arma muy interesante es el Retro Lancer, usado en las Guerras del Péndulo. Iguala en daño a la Gnasher y se caracteriza porque, en lugar de una sierra mecánica, cuenta con un cuchillo de grandes dimensiones debajo del cañón. Por otro lado, tiene un gran retroceso, lo que la convierte en un arma muy difícil de controlar.

El Lanzador Digger es otra de las novedades. Lanza un Digger, una especie de misil bajo tierra que resulta muy visible para el enemigo. La granada incendiaria también es una nueva incorporación y es muy similar a las granadas de tinta. Por último tenemos el C.O.G One Shot, un rifle francotirador de grandes dimensiones capaz de atravesar cualquier escudo. Su punto débil es el tiempo de recarga, superior al del rifle francotirador normal.

Modos de juego

El clásico Duelo por Equipos cambia para intentar diferenciarse del resto de títulos. Cada equipo contará con 20 vidas que irán disminuyendo con cada ronda perdida.

Conforme subamos de nivel desbloquearemos ejecuciones para todas las armas del juego

Cuando el contador de vidas llegue a cero no será posible reaparecer. Rey de la Colina también se actualiza. La principal diferencia con la versión de Gears of War 2 es que, el equipo que capture el anillo aumentará su porcentaje, pero no disminuirá el del equipo contrario.

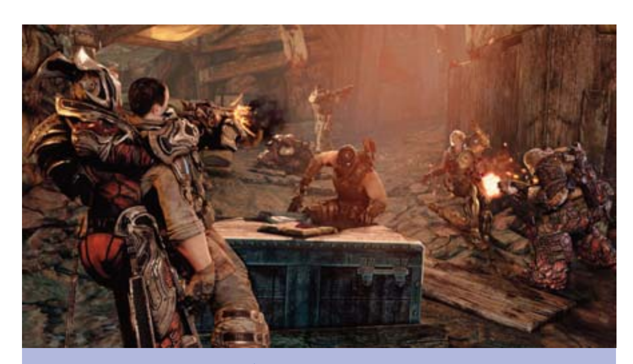
Al igual que en otros juegos de acción, los jugadores recibirán recompensas. A medida que subamos de nivel desbloquearemos camuflajes para nuestras armas, así como medallas. Los marcadores de retos siguen presentes indicándonos cuanto nos queda para superar un determinado reto y desbloquear así una nueva recompensa.

La mayoría de mapas de Gears of War 3 jugarán en nuestra contra para complicarnos las partidas. Es el caso de Trashball, un campo de fútbol americano que cuenta con un marcador de grandes dimensiones colgando de unos cables metálicos que van bajando poco a poco. Otro mapa es Trincheras, en el cual una tormenta de arena cegará a los jugadores durante unos minutos. Los elementos del escenario tendrá cierta importancia y no solo tendremos que prestar atención al equipo enemigo. Por el momento no se conoce el número de mapas disponibles en el juego final, pero se espera que sean un mínimo de 15.

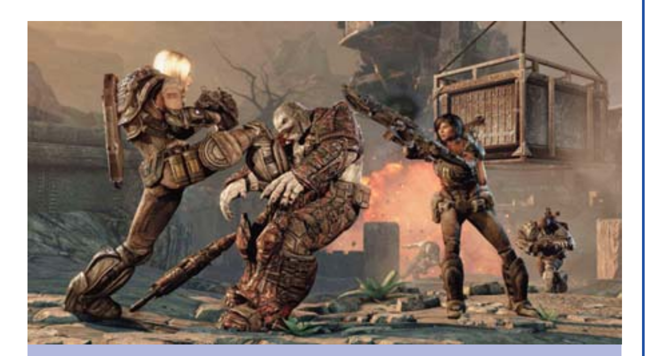
Conclusión

El 20 de septiembre podremos echar el guante al juego más esperado para Xbox 360. Microsoft y Epic Games esperan solucionar los problemas de anteriores entregas con el online.

Una de las sagas más importantes de la actual generación pondrá punto y final a la historia de Marcus Fénix al mismo tiempo que intentará recuperar el trono en el ránking de los más jugados de Xbox Live.



La estrategia será un factor fundamental para obtener la victoria teniendo en cuenta la diferencia que puede haber entre las armas



No solo hay que estar atento a los rivales, los elementos del escenario jugarán en nuestra contra en más de una ocasión

Valoración:

Aún es pronto, pero podemos decir que el multijugador de Gears of War 3 supera en calidad al de la segunda entrega. Los servidores dedicados de Microsoft se han mostrado estables durante la beta proporcionando partidas sin lag. Por otro lado, la diferencia entre las diferentes armas sigue siendo objeto de debate. Epic asegura haberlo solucionado, pero no nos ha quedado muy claro probando la beta

En definitiva, Epic Games tiene muchos meses por delante para pulir su juego estrella y uno de los lanzamiento más importantes. El 20 de septiembre comienza la batalla final.

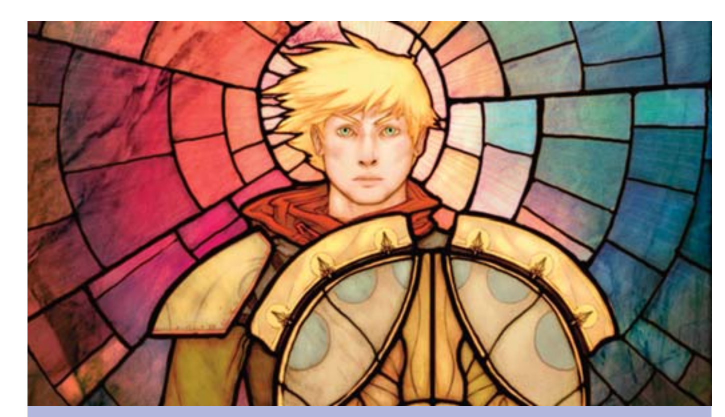
TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Dungeon Siege III

Obsidian hace la secuela de otro RPG clásico

Tras KOTOR 2: The Sith Lords, Neverwinter Nights II y Fallout New Vegas, Obsidian Entertainment toma el encargo de devolver la saga Dungeon Siege a la posición que ocupó allá por los inicios del siglo XXI

Hablar de Dungeon Siege es hacerlo de una saga clásica de los juegos de rol de acción, aquellos que osaron mezclar dos géneros tan diferentes como el rpg y el hack´n´slash y que encabezados por el Diablo de Blizzard arrasaron en PCs allá por los finales de los 90 y principios del siglo actual. El primer Dungeon Siege llegó a las tiendas en 2002, desarrollado por Gas Powered Games y distribuido por Microsoft Game Studios, fue el gran sueño de Chris Taylor, creador entre otras muchas maravillas, de Total Annihilation. Hubo que esperar hasta



Dungeon Siege III supone el estreno de la saga fuera del PC, las consolas de Sony y Microsoft recibirán por primera vez un Dungeon Siege



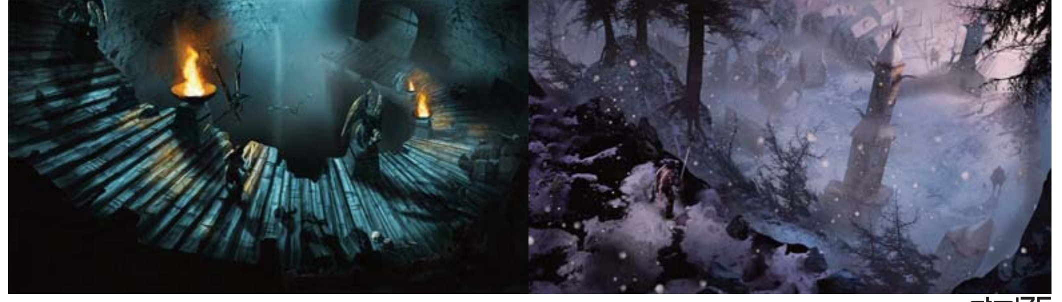
Ediciones limitadas

En las tres plataformas está previsto el lanzamiento de la Limited Edition, una edición especial y limitada que incluye cuatro objetos exclusivos, que estarán disponibles desde el mismo día del lanzamiento:
- Burning Band of Scorch, aumenta el daño de tus ataques y da a todas tus armas la posibilidad de que tu rival arda.
- Bite of the Arakun, proporciona a todas las armas la posibilidad de envenenar.
- Talisman of the Grand Mage, reduce el daño de los ataques recibidos y te da la oportunidad de usar un ataque que daña a los atacantes que se encuentran cerca.
- Sacred Heart of the Legion, aumenta la salud del usuario y hace retrodecer a los enemigos en el cuerpo a cuerpo.

2005 para recibir una secuela, un juego notable pero que no recibió la gran acogida del primero, pecó de excesivamente continuista y no tenía la magia de su precursor. Quizá por eso la saga se enfrió, y salvo el Throne of Agony de PSP no se haya vuelto a saber de ella hasta que en 2008 Chris Taylor comunica a los medios que está trabajando en la tercera parte de Dungeon Siege y los acontecimientos se precipitan, al decidir Square Enix (dueña de los derechos) que sea Obsidian Entertainment y no Gas Powered Games quien se encargue de su desarrollo, con la dirección y supervisión de Chris Taylor.

Dungeon Siege III nos pone en la piel de uno de los escasos supervivientes de La Décima Legión (a elegir entre cuatro clases diferentes, cada uno con sus propias habilidades y características), un ejército de protectores del reino de Ehb, caídos en desgracia. Nuestra misión será de lo más típica en el género, acabar con la oscuridad que está ciñéndose sobre nuestro grupo y de paso salvar el reino de Ehb, para ello la única opción será reunir y reconstruir la gran Legión, que a lo largo de los siglos ha logrado mantener la paz y derrotar el mal que haya acechado las tierras de Ehb. El objetivo de Square Enix y Obisidian Entertainment a la hora de desarrollar la trama es que no fuese en absoluto lineal, claro que existe una línea principal de eventos pero se permite al jugador libertad total a la hora de afrontar las misiones que la conforman, así como un gran número de misiones secundarias repartidas por el basto mundo que recrea el título, que estará lleno de localizaciones que descubrir, objetos que encontrar e historias secundarias que se entrelazan y cruzan con la principal.

A pesar de que en sus intenciones iniciales Chris Taylor anunció su intención de crear un juego con un único protagonista, todo





parece indicar que será fundamental reclutar el mejor equipo posible para tener éxito en la aventura. Este enfoque al juego en grupo parece que viene motivado por la posibilidad de multijugador cooperativo que Dungeon Siege III ofrecerá para hasta 4 jugadores, que Obsidian Entertainment ha calificado de "extenso" sin dar muchos más detalles de si permitirá jugar toda la aventura en modo cooperativo o serán solo colaboraciones esporádicas.

Como en todo juego de rol de acción, el combate será la base principal de la jugabilidad, Obsidian asegura haber creado un sistema de combate equilibrado entre armas y magias y que será tan satisfactorio en PC como en consolas, otra de las principales novedades de Dungeon Siege III que se estrena en consolas de sobremesa (PS3 y Xbox360) tras su discreto paso por la portátil de Sony con Throne of Agony.

Pero no solo de combates vive el RPG de acción, en Obsidian aseguran que la exploración, los puzles y sobre todo los diálogos con el resto de personajes, tanto los de nuestro equipo como los no jugables, serán tan importantes como las batallas, permitiendo que la trama principal vaya por un camino u otro en función de nuestras decisiones y conversaciones, e incluso permitiendo evitar la confrontación en determinados puntos del juego; esto hace que el desarrollo del típico árbol de habilidades sea tan importante en la trama del título y que cada decisión que tomemos pueda tener una importancia relevante un poco más adelante en la aventura. No es la primera vez que una desarrolladora promete esto y la realidad es totalmente diferente pero la experiencia de Obsidian en el género puede darnos una cierta confianza de que se lleve a cabo de una manera satisfactoria.



Aunque se llegó a valorar la posibilidad de llevar Dungeon Siege III a una vista en primera persona, al final se ha optado por la clásica vista aérea, tan habitual en el género. En los escasos videos gameplay que se han podido ver hasta la fecha se ha podido apreciar un excelente trabajo, tanto técnico como artístico, en la recreación de escenarios, variados, excelentemente iluminados, con unas texturas ricas y variadas logran una perfecta ambientación para los distintos exteriores e interiores en los que se desarrollará la aventura. Contrastaba ver en esos mismos videos personajes con un nivel de detalle mucho menor que el de los entornos y sobre todo unas animaciones muy mecánicas, casi robotizadas, muy alejadas del nivel medio de los juegos que podemos encontrar en tiendas hoy en día. Seguro que se trata un problema puntual de un desarrollo en proceso y que la edición que llegue a las tiendas el próximo 17 de junio tendrá resuelto, el motor Onyx con el que está hecho el juego da para ello y la potencia de las consolas no puede ni debe ser una excusa.

A pesar de que los rumores volvían a poner a Jeremy Soule a cargo de la banda sonora del juego (ya hizo la del primer Dungeon Siege y colaboró en la de la expansión del mismo y la de su secuela), lo cierto es que este está trabajando en la de The Elder Scrolls V: Skyrim y será Tim Wynn el que encabezará el equipo encargado de poner música a nuestras aventuras a lo largo del extenso reino de Ehb.

Valoración:

Una saga clásica vuelve a nuestros ordenadores y debuta en nuestras consolas. Obsidian Entertainment debe recuperar el prestigio perdido con el irregular Alpha Protocol y el notable pero lleno de bugs Fallout New Vegas.Con Dungeon Siege III tienen los mimbres necesarios para lograrlo y solo de su habilidad depende el hacerlo. El acierto o no en la implantación del cooperativo a 4 jugadores puede ser la diferencia entre que Dungeon Siege III quede en un título más o sea recordado y jugado dentro de unos años, la saga merece esto último.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



DiRT 3

El rally de Codemasters

La combinación de conducción arcade y simulación han convertido a DiRT en una de las sagas más famosas del género. El título de Codemasters llegará al mercado en unas pocas semanas para hacerse un hueco entre los grandes

DiRT, el spin-off de la franquicia Colin McRae, se ha convertido en una de las "sagas" más queridas dentro del género de la conducción gracias al lavado de cara que su puso para la saga y a su novedoso planteamiento. Su secuela, Colin McRae: DiRT 2, ofrecía una mayor variedad de pruebas y un aspecto visual mejorado pese a la utilización del mismo motor gráfico. Dentro de unas semanas llegará al mercado DiRT 3, que abandona la coletilla que da nombre a la saga, y espera convertirse en un referente del género gra-



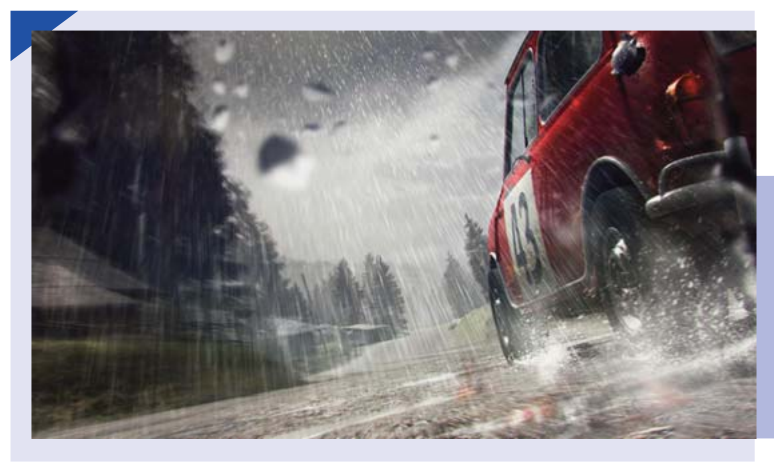
Las pruebas clásicas de rally tendrán más presencia que en entregas anteriores, ocupando un 60% del total, debido a la demanda de los usuarios

cias a las novedades que incorpora.

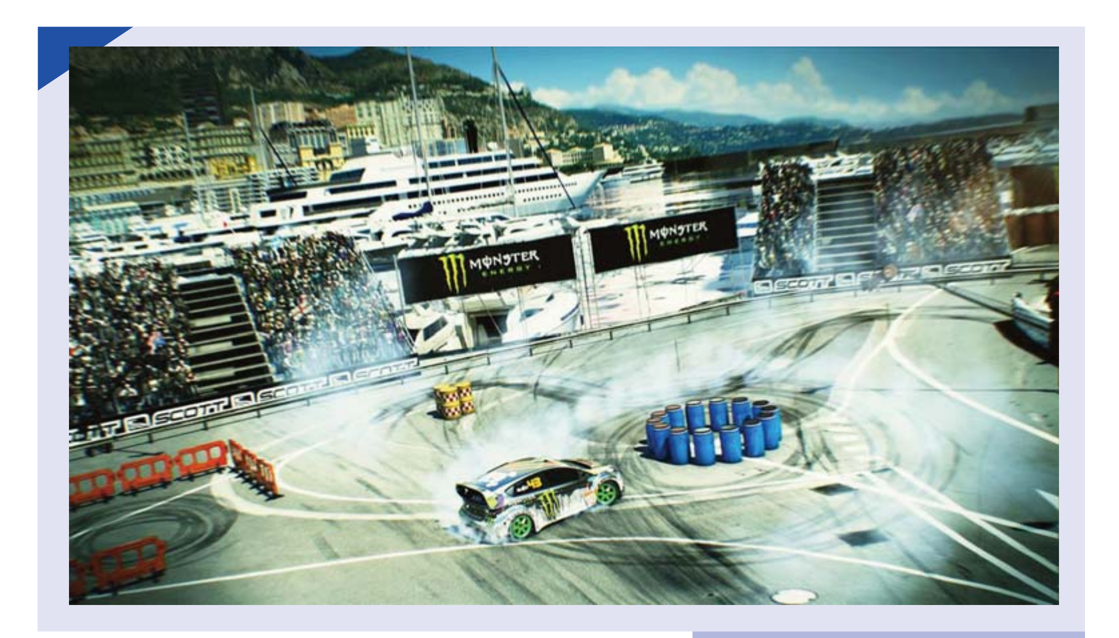
Motor gráfico

Uno de los principales cambios que sufrirá la tercera entrega será a nivel técnico gracias al EGO 2.0, el nuevo motor gráfico de Codemasters. A parte de unas texturas más claras y mejores modelados, se ha trabajado en un sistema de iluminación más completo y realista, de esta forma, la luz no siempre será la misma dependiendo del momento del día en el que transcurra la prueba y del escenario. Además, habrá pruebas nocturnas perfectas para demostrar el potencial del sistema de iluminación y que nos ofrecerán un escenario bastante atractivo.

Codemasters ha decidido añadir una característica demandada por los usuarios en la mayoría de juegos de conducción, sobretodo en los simuladores: los efectos climáticos. La lluvia será nuestro compañero durante algunas de las pruebas y, además de tener efecto en la jugabilidad, aportará un importante toque artístico al título. La nieve también hará acto de presencia en impresionantes escenarios y, al igual que la lluvia, pondrá a prueba nuestra valía como pilotos.



Los efectos climáticos estarán presentes en DiRT 3. La lluvia y la nieve nos pondrán a prueba y ofrecerán fantásticos escenarios



DiRT se ha caracterizado por ofrecer un equilibrio entre jugabilidad arcade y simulación, sin embargo, la desarrolladora ha decidido inclinarse un poco más hacia este último. Pese a ésto, seguirá siendo un juego accesible gracias a los diferentes niveles de dificultad y a la posibilidad de configurar las ayudas a la conducción. Además, los flashbacks -añadido también disponible en Grid y Forza Motorsport 3- volverán a estar disponibles, por lo que podremos retroceder unos segundos para corregir la trazada o evitar accidentes.

Simulación

En cuanto a la simulación, ofrecerá un comportamiento más realista gracias a la labor del motor de físicas en un aspecto fundamental dentro del mundo de los rallies. Uno de los aspectos que diferencian a los rallies de otras pruebas automovilísticas es que, sobretodo en las pruebas de tierra, los pilotos balancean el coche de lado a lado para tomar una curva cerrada. De esta forma se distribuye el peso por el chasis del coche, algo en lo que Codemasters ha trabajado para representarlo de forma fiel en el juego final.

Más pruebas

La variedad de pruebas de DiRT 2 no gustó a usuarios que demandaban una mayor presencia de la clásica prueba de rally. Por ello, la desarrolladora ha asegurado que en la tercera entrega un 60% de las pruebas serán de este tipo. El resto está reservado a pruebas ya conocidas y otras totalmente nuevas, de las cuales algunas están centradas en el drifting, como Pipe Dream, Can You Dig It y Trailer Trash. Estas pruebas están basadas en las Gymkhanas de Ken Block, un piloto de rallies norteamericano. Las Gymkanas consisten en un circuito, normalmente de asfalto, lleno de

El drift tendrá un papel importante gracias a las Gymkhanas, en las que derrapar será fundamental

obstáculos que el piloto tiene que superar con su coche. Lo que hace que estas pruebas sean tan populares en Internet es el hecho de que el piloto, en este caso Ken Block, demuestra una gran habilidad derrapando.

Compound será otra de las novedades de DiRT 3. Se trata de un área de gran extensión donde el jugador podrá realizar diferentes pruebas o minijuegos y que estará disponible tanto en el modo multijugador como en el modo para un jugador.

Multijugador

En cuanto al apartado online, DiRT 3 incluirá tres nuevos modos de juego. En el primero de ellos, Invasión, tendremos que atropellar "extraterrestres" formados por recortes de cartón y evitar los recortes con forma de edificio. El segundo, Transporter, es el clásico capturar la bandera, salvo que en este caso la bandera se genera de manera aleatoria en diferentes puntos del escenario. Por último Outbreak, en el que uno de los coches será "infectado" y tendrá que chocar con los otros vehículos para infectarles, siendo el último que quede en pie el ganador.

Conclusiones

Codemasters busca con DiRT 3 hacerse un hueco entre los mejores juegos de conducción y contentar a todo tipo de usuarios. Para ello cuenta con un motor de físicas con el que ofrecer una experiencia más realista, un motor gráfico con mejoras visuales y añadidos como los cambios climáticos y una mayor variedad de pruebas. El estilo desenfadado y arcade de la saga DiRT queda remarcado con los nuevos modos multijugador que seguro ofrecerán horas de diversión de diversión.

DiRT 3 estará disponible el 24 de mayo para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.



El nuevo motor de físicas promete ofrecer una conducción más realista, sobre todo a la hora de tomar las curvas



Entre los vehículos disponibles encontraremos clásicos de los años 80 como el Audi Quattro o el Peugeot 205

Valoración:

Tras dos notables primeras entregas Codemasters intentará con la tercera entrega de la saga DiRT gustar y convencer a todos los usuarios. Por un lado, ofreciendo un título accesible con diferentes modos de dificultad y la posibilidad de cambiar las ayudas a la conducción y por otro, con un mayor número de pruebas de rally.

A partir del 24 de mayo tendremos la oportunidad de probar el último trabajo de Codemasters.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Hunted: The Demon's Forge

Bienvenido a la fantasía medieval

El próximo 3 de junio llegará Hunted. Un juego de acción ambientado en un mundo fantástico pero nada onírico. Nuestras peores pesadillas se tornarán realidad en una lucha cooperativa de grandes tintes épicos

Hunted es una de las apuestas de Bethesda para este año. Probablemente la menos conocida de todas las que nos visitarán en este 2011. Y sin embargo, ya ha dado sobradas muestras de la calidad que encierra. Kala Moor será el escenario donde los dos héroes, Caddoc y E'lara, sufrirán su particular camino de la expiación. Dos mercenarios movidos por sus ansias de fortuna buscando la forma de resolver un misterio que asola estas inhóspitas tierras.

Con un apartado técnico realmente notable, el motor Unreal Engine se vertebra para ofrecer unos parajes, tan orgánicos como siniestros. Los modelados de los que hacen gala rayan a gran altura. Y lo mejor de todo, no hay indicios de cobrarse el contrapunto en jugabilidad. Lo visto hasta ahora da muestras de una solidez envidiable.

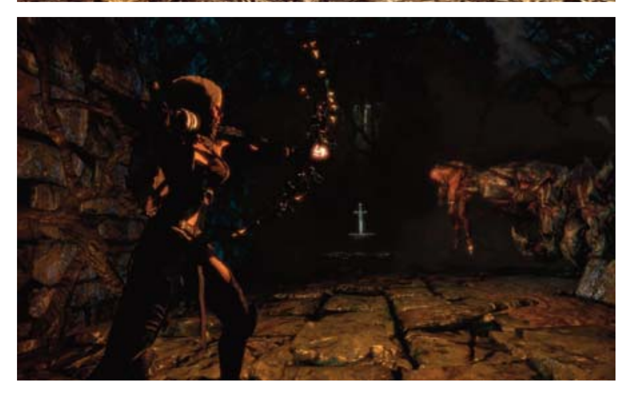
Clasificar el juego es complicado. Muchos han intentado encontrar su insipiración en Gears of War, algo que desde el propio estudio desarrollador han intentado dejar claro: GoW es GoW, y Hunted es Hunted. Es un juego con personalidad propia. Y aunque compartan puntos en común, su camino es diferente. Por ello nos vamos a encontrar un juego que si bien aúna secciones de combate, va a intercalar muchos puzzles, QTE, exploración y progresión de nuestro personaje.

Para ello, debemos elegir que personaje será el principal en nuestro desarrollo. Caddoc está especializado en el combate cuerpo a cuerpo, mientras que E'lara lo está en el combate a larga distancia. La elección no será definitiva, ya que podremos cambiar de uno a otro en determinados momentos.









Pero donde el juego verdadermante se presta a su disfrute es en el hecho de poder ser jugado en modo cooperativo. Aunque lo visto hasta ahora en materia de IA el juego n oes cojo precisamente, esta sigue siendo no equiparable a lo que puede ofrecer un compañero humano. De esta manera será posible jugarlo en línea o en modo pantalla partida. Aunque como suele ser habitual en estos casos, este modo acaba por lastrar un tanto la experiencia de juego, ya que a la ya habitual y evidente reducción de espacio visual, esta se ve aún más limitada por el hecho de venir con dos excesivas bandas negras laterales.

Sea como fuere, el juego se ofrece a mostrar una experiencia muy rica, intensa, inmersiva y variada. Y desde luego un gran título con el que afrontar la caracterísitca frenada de lanzamientos en los meses de verano. Y como ya os adelantamos en la entrevista en exclusiva del pasado mes, Hunted: The Demon's Forge llegará en perfecto castellano.

Valoración:

Es el título con menos nombre de todos los que va a traer Bethesda este año. Y sin embargo, lo mostrado hasta ahora solo nos hace preguntarnos por qué no se le ha dado el seguimiento que posiblemente se merece.

Con un apartado técnico de muy buena factura, como atestiguan los diversos videos que hemos visto en los últimos meses, si llega acompañado de la jugabilidad que promete y la variedad que sus desarrolladores aseguran que tiene, podemos estar ante uno de los sleepers de este 2011.

Y no solo eso, si además eres un apasionado de las aventuras cooperativas, en Hunted vas a tener la excusa perfecta para volver a renovar la subscripción en el Live o conectarte al PSN.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Alice Madness Returns

¿El País de las Maravillas?

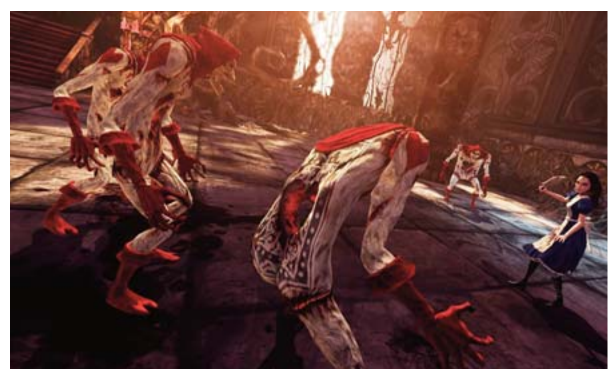
Andamos siempre quejándonos de que todos los juegos son clones unos de otros, EA y American McGee nos traen la secuela de uno de los títulos con más personalidad de los últimos años

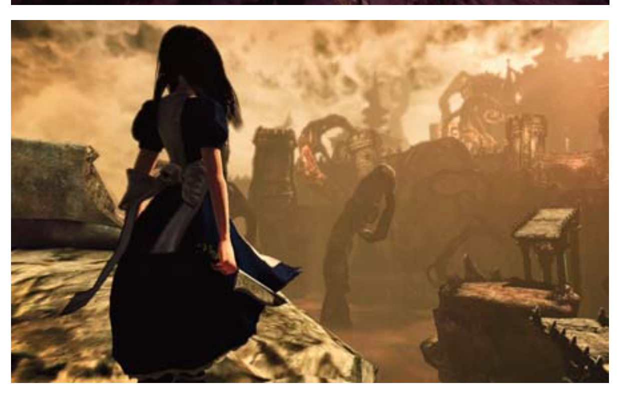
El American McGee's Alice de 2000 ya nos mostró que no todo son maravillas en el país de Alicia. La particular visión del creador (criado en id software) del mítico personaje y el entorno ideado po Lewis Carroll, convirtió American McGee´s Alice en un título de culto que logró una notable repercusión y un buen número de ventas para tratarse de un juego de sus características. Tras otros proyectos que no alcanzaron estos niveles, McGee y Electronic Arts vuelven a los orígenes con una secuela de su obra más reconocida, y esta vez lo hacen apoyándose en el tirón comercial de la -también particular- película de Tim Burton y con un lanzamiento multiplataforma (PC, Playstation 3 y Xbox360) que busca repetir una buena aceptación por parte de la crítica y lograr llegar un público más amplio que el anterior juego de la saga.

La historia comenzará con la extraña muerte de los padres de Alicia, que se obligada a retornar desde Londres hasta el País de las Maravillas a investigar que fue lo que les ocurrió, en un viaje que tiene tanto de introspección y locura como de acción y arcade tradicional. Sí, Alice Madness Returns es un título de acción en tercera persona que mezcla zonas de lucha en el más puro estilo hack n' slash con otras de exploración, plataformas e incluso puzles. Todos tenemos claro que el principal interés del título será su historia y el asombroso y oscuro mundo en el que se desarrolla, tan diferente a como nos lo mostró Disney, pero su creador nos asegura que va más allá y promete una excelente jugabilidad lograda con la mezcla perfecta de todos los géneros anteriormente citados; crítica de hecho a los que









tratan de “reinventar los pilares de los juegos” cuando el tiempo ha demostrado que la jugabilidad clásica es la que mejor funciona.

El juego se dividirá en seis capítulos diferentes, cada uno ambientado en un pasaje del libro y con enemigos que serán grotescas representaciones de los personajes de la novela, se han podido ver hasta ahora soldados carta, teteras con ojos, insectos voladores o deformes e inquietantes muñecas de porcelana. En cada uno de ellos Alicia llevará una vestimenta diferente y las armas a nuestra disposición variarán de unos a otros. A lo largo de la aventura aparecerán algunos de los personajes de la novela, los que aparecieron en el primer juego y McGee promete alguna sorpresa en este aspecto.

Técnicamente Alice Madness Returns ofrece más de los mismo pero adaptado a los tiempos que corren, gráficos y un apartado sonoro que logren introducir al jugador en el oscuro y lúgubre mundo que realmente es el País de las Maravillas.

Valoración:

Alice Madness Returns tiene en contra el que ya no puede sorprender como lo hizo el primero; todo lo demás lo tiene a favor para convertirse en uno de esos juegos que llegan sin hacer demasiado ruido pero quedan en el recuerdo de todos aquellos que los disfrutamos. De la profundidad de la historia, de lo acertada y equilibrada que sea la mezcla de géneros y de la jugabilidad que logre el estudio de desarrollo dependerá el éxito o fracaso de Alice Madness Returns, con la originalidad y una excelente ambientación ya contamos a priori.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Hollywood Monsters 2

Como el buen vino, cuanto más añejo, mejor

Su predecesor fue una de las aventuras gráficas más recordadas de finales de los 90. 14 años después llegará su secuela. Pendulo Studios nos vuelve a traer una point and click, de calidad, como se hacían antes

The next BIG thing, como será conocido en medio mundo, llega a nuestro país de la mano de FX Interactive. Y nuestra primera toma de contacto con él, no ha podido ser más positiva. La demo, liberada y accesible para el público general, deja entrever lo que nos espera, en principio, para finales de este mes.

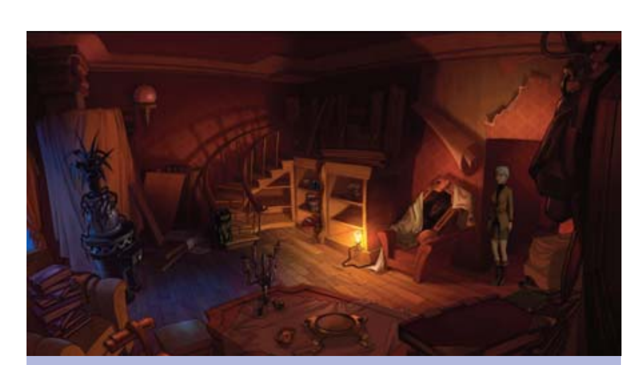
Siguiendo los cánones típicos de las aventuras gráficas, no nos salimos mucho de los clichés preestablecidos. Dos personajes, chico y chica, reporteros ámbos de The Quill, son destinados a cubrir el evento anual de los premios del cine de terror. Y como viene siendo típico en las obras del estudio, nada es lo que parece, y pronto nos veremos enfrascados en una trama, inmersiva y bien hilvanada, que hará las delicias de los amantes de un género tan injustamente maltratado.

Hollywood Monsters 2 destila ese aroma a mimo. A producto cuidado hasta niveles enfermizos. Tanto es así que el apartado técnico solo nos provoca una admiración más que justificada. Hemos probado el juego a resoluciones totalmente innacesibles en otro tipo de generos. Y no se ralentiza lo más mínimo. Los escenarios, recreados a mano, sirven como escenario para que los personajes tridimensionales se integren sobre ellos de una forma tan natural, que parece formar parte del mismo plano. Este buen hacer se traslada a los videos que veremos intercalados a lo largo de nuestro recorrido. Videos, que reproducidos a pantalla completa en un monitor de 22” nada tienen que envidiar a las mejores series o películas de animación que podemos ver habitualmente.

Pero desde sus inicios, el estudio ha dotado de una impronta propia a sus obras. Desenfadadas argumentalmente, tiran de humor a la mínima que pueden. Los diálogos, ingeniosos casi todos ellos, buscarán en todo momento sacarnos una sonrisa de la cara. Y desde luego que lo consiguen. Las puyas y dimes y diretes entre ámbos protagonistas serán una constante.

Además, como viene siendo habitual en las obras de FX, el juego llegará completamente doblado, además de incluir unos suculentos extras, ya que se comercializará directamente la edición coleccionista de la misma. Y todo por un precio al que es complicado decir que no: 19.95€.

Hemos logrado reproducirlo a unos brutales 2560x1440 y se muestra estable



Los escenarios, reproducidos todos y cada uno de ellos a mano, son en sí mismos unos lienzos dignos de admirar

Valoración:

Va aser uno de los lanzamientos del año para PC y para los más nostálgicos. El original, después de tanto tiempo, sigue siendo un juego de culto y de los más rejugados de todos los tiempos. Una aventura gráfica para la que parece que no pasa el tiempo.

Su secuela, al menos en nuestro país, hereda todo lo bueno de aquella y lo potencia para acabar ofreciendo un producto redondo y apetecible. Un juego que se va a comercializar a precio reducido, y que sin embargo, tiene argumentos más que sobrados para reverdecer los laureles de las aventuras gráficas. Todo un caramelo.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

The Legend Of Zelda:

Ocarina of Time 3D

El esperado remake de la obra maestra de Nintendo 64, llegará a España el próximo 17 de Junio y lo hará en perfecto castellano y con el efecto 3D característico de la Nintendo 3DS

El Ocarina of Time es un juego que no necesita presentación. Lanzado originalmente para Nintendo 64 en 1998, fue el quinto The Legend of Zelda y el primero en tener gráficos 3D. Es uno de los juegos más aclamados por la crítica y es considerado por muchos el mejor juego de la historia. Pocos remakes tienen una base tan buena como el que hoy nos ocupa. Con unos gráficos actualizados, el efecto 3D estereoscópico y algunos extras nos llegará a España el remake del título para Nintendo 3DS. Además de una genial oportunidad para todos aquellos que no pudieron jugarlo en la Nintendo 64, también tendremos la novedad de poder disfrutarlo en perfecto Castellano, algo que no pudimos hacer en su momento. Nos encontraremos pues ante esencialmente el mismo juego, pero con algunas mejoras y añadidos que trataré de explicar a lo largo del avance.

Por una parte, los gráficos han recibido un buen lavado de cara. Sin perder el estilo del original, ni ser visualmente lo mejor de la consola, tendremos un apartado visual con una calidad más acorde a los tiempos que corren. Se puede apreciar en las imágenes. Además, el efecto 3D aporta otra dimensión, valga la redundancia, que le sienta de maravilla como habrán podido ver quienes lo probaron en el evento “Prueba y Verás” de Nintendo.

Por otra, la música heredará, como es lógico, la magistral banda sonora del videojuego original. Está por ver si será remasterizada y por ahora no me consta que haya información al respecto pero todo apunta a que no lo será y a que volveremos a tener la misma BSO intacta.

Nos encontraremos también

con algunos nuevos modos de juego y novedades jugables en general.

Una de ellas es la inclusión de un modo contrareloj contra los jefes finales de forma que, cuando sea desbloqueado, podremos volver a enfrentarnos con los jefes e intentar mejorar nuestro récord de tiempo.

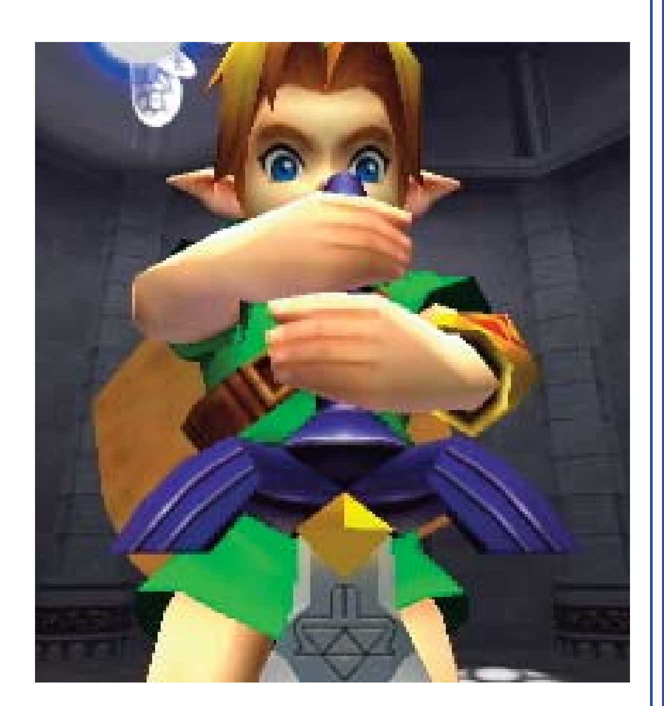
Otra novedad será el Master Ques t, ya visto en Game Cube, un modo con el que se podrá volver a pasarse el juego con una mayor dificultad en mazmorras y enemigos. También se incluirá la ya típica "Súper Guía". Un sistema que permite que el juego te ayude si estás atascado en algún punto del mismo. Que no se preocupen los puristas: es un sistema totalmente opcional.

Respecto a su adaptación a las dos pantallas, en la superior tendrá lugar la acción mientras que la táctil quedará relegada al menú y a mostrar cierta información útil como la vida, los objetos o un acceso a la ocarina.

El control se basará en el stick analógico y en los botones pero también tendrá cierto uso el sensor de movimiento en el uso del tirachinas. Está por ver si afectará a la correcta visión con el 3D activado dados los problemas que el efecto tiene con los ángulos inclinados.

Cada jugador es quien deberá decidir si merece la pena pagar por un mero lavado de cara de un juego anterior pero si no se jugó en su momento desde luego ésta es una oportunidad genial para hacerlo. Y aunque ya se hiciera, seguro que a muchos les hace ilusión volver a hacerlo en castellano y en tres dimensiones.





Valoración:

Pocas dudas pueden haber a estas alturas acerca de la calidad del título original. Lógicamente, su remake seguirá gozando de la calidad del primero además de algunos añadidos y el popular efecto 3D. ¿Está justificado el desembolso teniendo en cuenta que es un remake? Eso ya es cosa de cada uno, pero en mi opinión sí lo está.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

No More Heroes: Heroes Paradise
De vuelta a Santa Destroy



Travis Touchdown vuelve al mundo de los videojuegos reviviendo su primera etapa como asesino. Esta vez en una versión remasterizada y con interesantes novedades que nos harán volver a pasar una gran aventura en Santa Destroy

La popular saga de Suda51 deja de ser una exclusividad de la consola de Nintendo y llega, por fin, a Playstation 3 y a Xbox 360. Para aquellos que no han tenido la posibilidad de jugar a la versión de Wii está será una oportunidad que no deberán dejar escapar. El juego nos sitúa en la vida de Travis Touchdown, un otaku al que le encanta el anime, el wrestling y las mujeres. Debido a su estilo de vida se ve envuelto, sin comerlo ni beberlo, en una serie de violentos acontecimientos que le llevan a participar en el ranking de los mejores asesinos. Travis empezará en la cola del ranking y deberá escalar posiciones desafiando a los asesinos con ranking superior al suyo. Nuestro objetivo será reunir el dinero necesario para participar en las peleas y, una vez consigamos entrar en dichas peleas, vencer a nuestro adversario. Nuestra meta será, nada más y nada menos, que la primera posición del ranking.

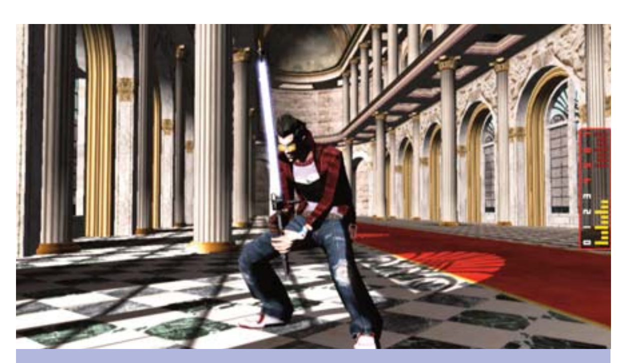
Una de las peculiaridades de esta entrega es que la sangre ha sido sustituida por una especie de ceniza negra. Pese a que esto pueda decepcionar a los fans más acérrimos de la saga, la verdad esta especie de censura no resta diversión, por lo que el juego sigue siendo tan entretenido como siempre.

Gráficamente Heroes Paradise no supondrá un salto espectacular de Travis Touchdown a la alta definición. Hay detalles que se agradecen, como interiores más cuidados o cinemáticas más logradas que en la versión original, pero por lo demás todo seguirá prácticamente igual. Incluso Santa Destroy lucirá igual. Craso error, ya que se echa en falta un rediseño de algunas texturas o la inclusión de nuevos lugares, para

así darle más vida a la ciudad.

Como novedad, podremos almacenar hasta 3 modos *Dark Side* distintos, mientras que en la versión de Wii solo teníamos uno, y no había donde elegir (el modo *Dark Side* es una pequeña máquina tragaperras que sale durante los combates y que nos ofrecía la posibilidad de lanzar golpes más poderes durante un tiempo concreto).

Y, por si fuera poco, la versión de Playstation 3 nos ofrecerá la posibilidad de utilizar el Move a modo de katana, logrando así el mismo efecto que conseguíamos en Wii con el wiimote. En Xbox 360 nuestra única opción será jugarlo con el mando tradicional, no será compatible con Kinect.



La katana es el arma principal de Travis Touchdown. Si se queda sin energía deberás cargarla rápidamente, o lamentarás no haberlo hecho...

Notaremos una cierta mejora gráfica, aunque no tan espectacular como muchos esperan

Valoración:

Heroes Paradise es un gran juego. Imprescindible para todos aquellos que no disfrutaron en su día de la versión para Wii. Pero después de tanto tiempo, esperábamos ver una mejora (tanto gráfica como jugable) más significativa entre ambas versiones.

TEXTO: MARC ALCAINA G.



Age of Empires Online

El retorno de un clásico

Age of Empires regresa con nueva entrega este año. Un remozado apartado gráfico, pero con las mismas señas de identidad que lo hicieron grande y que lo han llevado a vender más de 25 millones de copias a lo largo de su historia

Durante esta última semana, hemos tenido acceso a la beta del juego. Varias horas que nos han llevado a exprimir en profundidad al último vástago de los RTS con más solera del mundo. Y a pesar de las limitaciones propias impuestas por la propia naturaleza de ser una mera beta, el juego ya da muestras de lo que puede llegar a ofrecer.

Para los que alguna vez hayan jugado a algún título de la franquicia, lo que se van a encontrar a nivel internos puede perfectamente tildarse como un más de lo mismo. Pero debe ser tomado con cautela, puesto que aunque la fórmula ya ha sido explotada hasta la saciedad, lo justo es reconocer que incorpora una serie de novedades sustanciales.

Lo primero de todo es su propia naturaleza. El juego será distribuido de forma exclusiva a través de las plataformas digitales ligadas al PC. Y lo más importante, será gratuito. Pero claro, como viene siendo habitual, esta palabra esconde una doble visión. Por un lado podremos jugar a las campañas y promocionar nuestra aldea de forma gratuita. Pero por otro, se ofertarán una serie de paquetes a través de micropagos, que serán muy útiles y darán suculentas ventajas a quienes accedan a él.

Dejando de lado su modo de comercialización, y adentrándonos ya en lo que el juego ofrece en sí, lo primero que sorprende es su remozado apartado gráfico. Para esta entrega se ha apostado por un look muy cercano al cartoon. Muy logrado, todo sea dicho. Con animaciones de los personajes muy creíbles, y sobre todo, resultonas. Tanto es así que en el momento de jugar, uno tiene la sensación de estar viviendo un

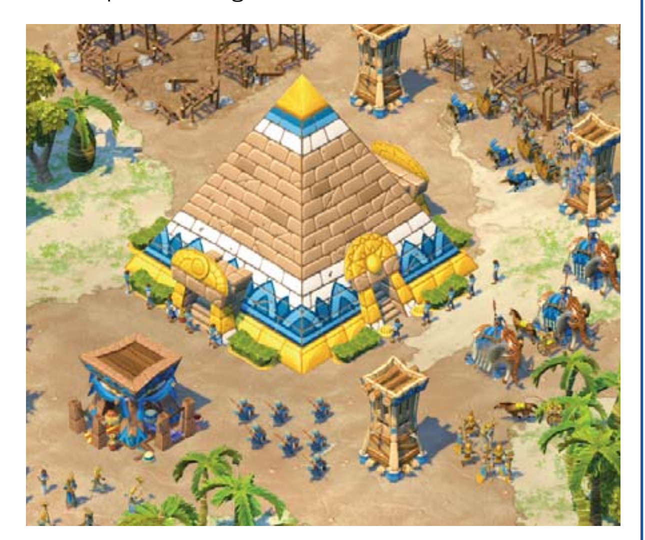
capítulo de Asterix y Obelix en... (póngase aquí la civilización que quiera).

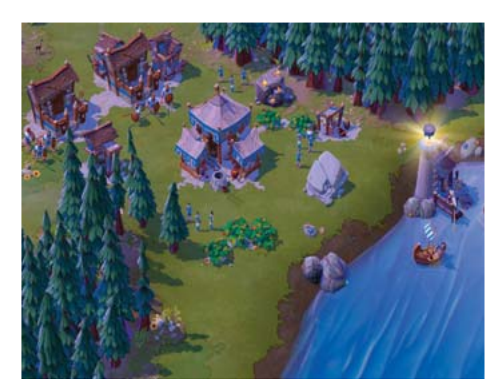
Civilizaciones que van a componer el grueso del juego. En la beta estaban disponibles la griega y la egipcia. Aunque en el momento de realizar este artículo, nos centramos más en la primera, al estar menos explotada. El desarrollo es similar en todas ellas. A través de nuestra capital, que usaremos como centro neurálgico para progresar en la trama, los diversos personajes que la pueblan nos irán encomenando misiones con las que iremos desbloqueándo experiancia y puntos, canjeables por conocimientos en matería armamentística y logística. No hay mayor misterio.

En los primeros compases, estas misiones son meros tutoriales encubiertos, donde se nos enseñará a manejar tropas, recursos, recolectar bienes o cumplir requisitos de exploración a través de miniencargos. Poco a poco las exigencias se volverán mayores, pero par aentonces ya habremos dominado todos los aspectos que nos ofrece el juego.

La interfaz y los comandos se han simplificado a su mínima expresión. Tanto es así, que con dos simples clicks en el mouse, seremos capaces de ordenar a nuestro ejército eliminar cualquier amenaza enemiga, a la par que mandamos a nuestros ciuidadanos recolectar madera que usaremos en la construcción de un nuevo almacén.

Ya para acabar, un último aspecto a comentar, y es que el juego requerirá conexión constante a Internet. Esto nos permitirá a su vez, retar a diversos contrincantes contra nuestra civilización. Bien aprovechado, puede convertirse en su principal atractivo. Además, cuenta con un chat en tiempo real. En esta versión dicho chat se muestra más como un estorbo que como un aliciente. Es necesario ubicarlo en otro lugar donde no ensucie tanto la acción.





Valoración:

Age of Empires Online presenta un renovado apartado gráfico, y se ofrecerá al público de forma totalmente gratuita. Sin embargo, la posibilidad de poder acceder a contenido de pago con supuestas mejoras, puede traer consigo un desequilibrio evidente entre los que jueguen en su versión normal y los que opten por desembolsar dinero. No tendría mayor repercusión si no fuera porque uno de los pilares del juego puede estar en el enfrentamiento entre distintos usuarios. Y si ese desequilibrio no se maneja con cuidado, puede acabar abortando y dejando en el olvido una magnífica opción de juego.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

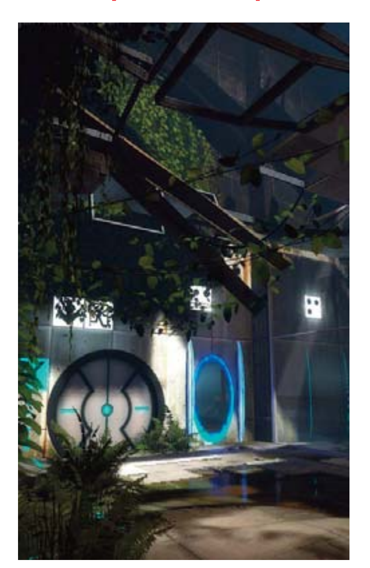
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: valve · **distribuidor:** electronic arts · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 65,90 € · **edad:** +12

Portal 2

GLaDOS nos vuelve a poner a prueba

Cuando la primera entrega de este juego vió la luz, ninguno de los desarrolladores de Valve se esperaban la gran repercusión que llegaría a tener este "experimento" que venía en la Orange Box



Casi cuatro años después, y con un montón de peticiones por parte de los usuarios, Valve nos trae la secuela de este innovador shooter en primera persona que cautivo a todos los que decidieron probarlo. Y es que aquel juego que venía en la Orange box, se convirtió en uno de los grandes "tapados". Lo que nos proponía este shooter era desafiar a todas las leyes de la física con solo un arma, la pistola de portales. Con la cual podíamos superar todos y cada uno de los puzles que se habían desarrollado para probar la efectividad de dicho arma. Esta fue la premisa que hizo que nos mantuvieran enganchados durante las tres horas que duraba el "experimento" desarrollado por Valve.

Y ahora, por fin tenemos la segunda parte. La cual pasamos a analizar en las siguientes líneas.

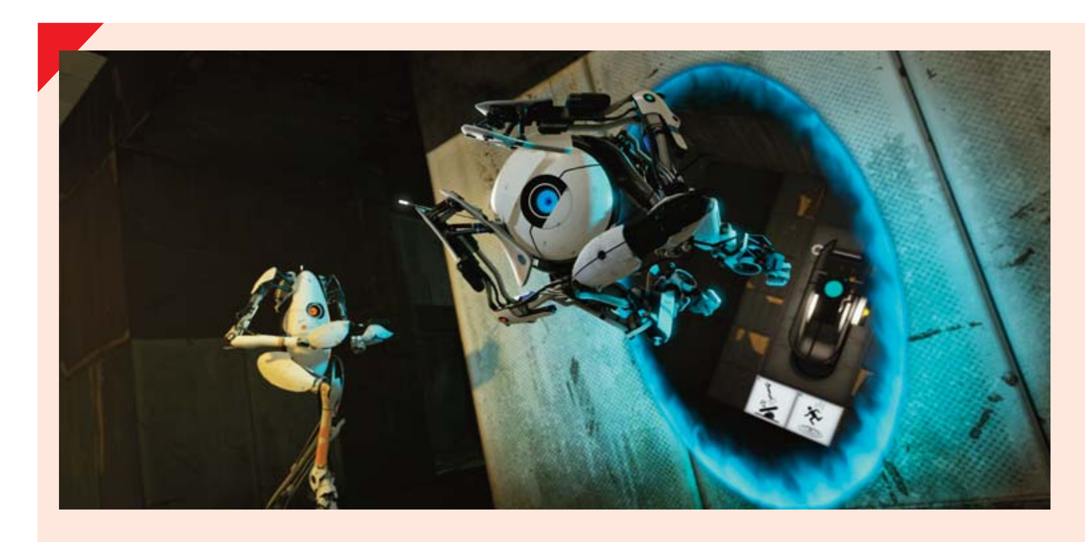
Después de escuchar las múltiples peticiones de los fans de este innovador shooter, los chicos de Valve han decido sacar la secuela del mismo



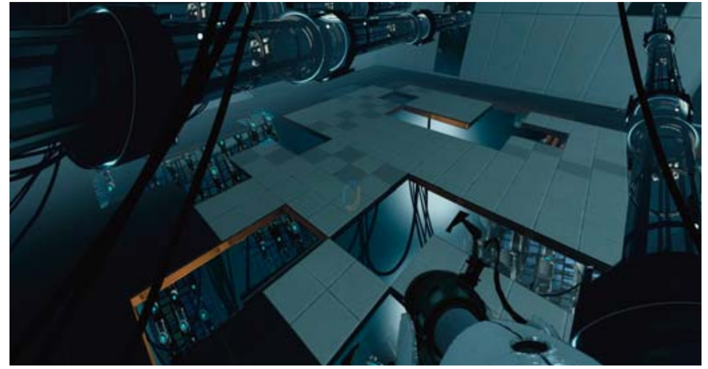

En esta entrega, nos volvemos a encontrar en Aperture Science, empresa en la cual es desarrollada el arma que usaremos de la mano de Chell, la protagonista y encargada de probar dicho aparato. Pero las pruebas no son "controladas", puesto que GLaDOS, una inteligencia artificial, se quiere tomar a conciencia el ponernos a prueba de nuevo. En las cuales vivimos momentos delirantes escuchando los sarcásticos comentarios típicos de GLaDOS, o los chistes fáciles de nuestro nuevo compañero, un robot bola llamado Wheatly, al parecer único superviviente junto con nuestra protagonista.

No vamos a entrar en más detalles de la historia, ya que merece ser jugada, pero sí que vamos a comentaros que los primeros minutos del juego nos dejaran sin aliento y con grandes subidones de adrenalina, esto último será una constante a lo largo del juego.

El apartado visual de Portal 2 rompe con todo lo mostrado anteriormente en la primera entrega. Aunque sigue contando con el ya conocido motor Source, este se ha actualizado y aun no pudiendo llegar a competir con los pesos pesados de la generación, mantiene perfectamente el tipo, brillando en algunos aspectos. A pesar de esto los modelados de los personajes, la iluminación y sobretodo la vegetación desborda un gran nivel de detalle. Esto último es una de las novedades de este título. Con la premisa de aspecto ruinoso, ahora podemos apreciar el avance de la naturaleza, donde antes había inmaculados pasillos, ahora vemos enredaderas y otro tipo de vegetación que dan una ambientación que desprende vida.

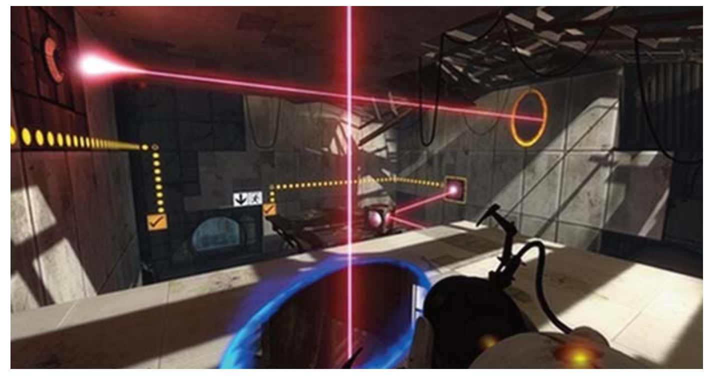


Las animaciones de los personajes, la jugabilidad y la ambientacion del titulo estan tan cuidados que haran que nos sintamos como si estuvieramos dentro de la accion en todo momento, todo un punto a favor del equipo de Valve









Las animaciones se han cuidado con especial mimo. Todos los robots y personajes que nos iremos encontrando a lo largo del juego, muestran una suavidad de movimientos de gran nivel, lo que hace que parezca que están “humanizados”. Gracias a estas animaciones todos los personajes están dotados de un gran carisma.

Otro aspecto a destacar es la ambientación, que hace que te sientas totalmente aislado, como debería ser en un mundo en el cual está todo devastado.

En cuanto a las físicas, el motor Havok, cumple con matrícula de honor su cometido. La sensación de velocidad al paso por un portal, los derrumbes, los saltos y otros aspectos relacionados con la misma, nos hará darnos cuentas de que estamos ante todo un referente en este ámbito.

Ahora entramos en el punto más fuerte del juego, la jugabilidad. Aquí es donde la tónica del juego parece sencilla, crear un portal y salir por el otro para resolver puzles. Y decimos que parece sencilla porque realmente consiste en eso crear portales, pero cuando vamos avanzando, vemos que realmente nos traerá quebraderos de cabeza según GLaDos nos vaya poniendo a prueba y vaya enrevesando los puzles. Por lo que tendremos que tirar de materia gris, si queremos que nuestro personaje vaya avanzando de una sola pieza. Y la cosa no acaba ahí, ya que ahora se introduce una serie de novedades como los geles de repulsión, los caminos de luz, los rayos de dirección y otros no tan nuevos como las botas. La combinación de estos elementos serán las que nos ayude a salir indemnes de los ya mencionados puz-



les.

La duración del juego en su modo historia ronda entre las 10 ó 12 horas, lo que hace que sea un aumento considerable respecto a su antecesor y se coloca sobre la media de los juegos de esta generación. Si bien es verdad que esto se puede paliar con el modo multijugador - cooperativo, lo que hará que la duración se vea aumentada considerablemente.

Las fisicas de este título obrarán las delicias de los jugadores, haciendo que nos lleguen a dejar boquiabiertos

En este modo, la clave está en la comunicación de ambos personajes para la resolución de los puzles, que serán más complejos que en el modo individual.
A lo largo de la historia recorreremos un total de 5 cámaras con, habitualmente, 8 pruebas cada una en una duración parecida a la del modo principal, puede que, incluso, sea más larga, rondando las 8 horas de duración de serie

Pero el sonido no iba a ser menos. Los efectos sonoros están cuidados al detalle, todo suena contundente y nítido la vez. La banda sonora hace que ya no nos encontremos con los grandes y constantes silencios que tenía su antecesor. En cuanto a las voces cabe decir que están perfectamente localizadas a nuestro idioma, menos la de nuestro personaje, la cual sigue muda.



Conclusiones:

Estamos ante un tirulo que ha revolucionado el género de los FPSs gracias a toda la tecnología dedicada. Sin lugar a dudas estamos ante un juego realizado de una manera impecable que seguramente guste a la gran mayoría de la gente que llegue a jugarlo.

Alternativas:

Es difícil encontrar algún juego del mismo estilo que este, así que si no gas jugado al primero, ya tienes excusa para hacerlo.

Positivo:

- *El motor de fisicas*
- *Supera con creces a su predecesor*

Negativo:

- *Alguna caida en la tasa de frames*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	92
sonido	91
jugabilidad	95
duración	90
total	92

Una segunda opinión:

Pocos videojuegos se recordarán dentro de diez años, Portal y esta segunda entrega son dos que nunca se olvidarán. Bien narrado, perfecta jugabilidad y totalmente redondo.

Adrián Suárez

Una tercera opinión:

Inteligente. Desafiante. Divertido. Soberbio guión. Pulido hasta decir basta. Una obra maestra y artística de entidad. Absolutamente imprescindible

Miguel Arán



desarrolla: best way · **distribuidor:** fx · **género:** rts · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +16

Men of War: Assault Squad

Vuelta a la madre de todas las guerras

Si hay un esceneario sobreexplotado ese es sin lugar a dudas la Segunda Guerra Mundial. Tanto es así, que hemos vivido el conflicto bélico desde todos los ángulos imaginables. Y a primera vista, este es otro más



Y en parte es así. Hemos luchado en todos los bandos y en todos los escenarios posibles. Incluso en licencias tan estrambóticas como la inclusión de una invasión alienígena en medio del conflicto ¿Alguien recuerda Resistance? Pero hay juegos que, aunque sus bases estén machacadas hasta la extenuación, consiguen sorprender a propios y extraños. Y este es el caso del juego que nos ocupa. No es novedoso en ningún aspecto, y se dedica casi de manera enfermiza a perfeccionar las buenas bases que lo hicieron ganarse un público fiel con su primera entrega. Y ya os adelantamos que lo consigue. Bienvenidos a la IIGM como -casi nunca- lo habías vivido.

Una de las grandes bazas de Assault Squad es que a pesar de ser técnicamente una expansión de Men of War, tiene la virtud de ser considerado a sí mismo como un juego totalmente indepen-

Assault Squad llega en forma de expansión. Sin embargo la profundidad del mismo y la gran cantidad de horas que encierra, lo convierten en un juego propio

diente. No es necesario disponer del juego original, ni mucho menos de su expansión. Y su extenso y fructífero modo campaña para un jugador largo y profundo (superior a las 35 horas de juego) lo convierten en una inversión rentable desde el primer minuto.

En esta ocasión, aunque vuelve a centrarse en los principales acontecimientos históricos que vivió cada bando, serán las unidades de infantería quienes van a tomar el protagonismo total del juego. No en vano van a ser parte fundamental para poder cumplir los diversos objetivos que fundamentan cada una de las diversas fases en las que se divide el juego. Fundamentales, y podríamos decir, exclusivas.

Centrándonos en la campaña para un jugador, como ya hemos indicado, reviviremos cada uno de los acontecimientos más significativos que forjaron la historia (perfectamente documentados, dicho sea de paso). Para ello, nos pondremos al frente de cada uno de los bandos para ir desbloqueando las diversas fases en las que se divide el juego. Estas, inconexas entre sí, pero encadenadas en su ejecución, tienen la premisa de que no se puede jugar la siguiente fase si no hemos superado con éxito la anterior.

¿Y como superamos una fase? Aquí es donde entramos ya en lo que el juego nos ofrece en su plenitud. Cada fase requerirá del cumplimiento de diversos objetivos. Estos básicamente consistirán en hacerse con una posición enemiga, o defender las nuestras del acoso rival. Esta es la idea básica, pero dadas las múltiples variantes que la partida puede tomar, no va a haber dos partidas iguales. Ni

FX, un camino diferente

Si en estos momentos hay una editora y distribuidora que se ha sabido ganar el favor del gran público, es sin lugar a dudas ésta. No debemos caer en el error de estar ante productos low-cost de cuestionable calidad. Muy por el contrario, raro es el título que podemos ver editados por ellos con entre los que se cuele alguna haba.

Apostar en los tiempos que corren por el PC, invertir en su localización y sobre todo, comerciar sus productos ya no solo a precios asequibles, sino combinados con jugosos extras, solo puede ser digno de alabanza.

Muchas compañías instauradas en los 70€ y sin manual de instrucciones, deberían tomar nota. La piratería se combate así. Luego que cada uno en su casa reflexione.







siquiera en la misma fase.

Obtener una posición enemiga no es sinónimo de ir avanzando en el juego. Cierto es que tenerla nos reporta unos beneficios en forma de puntos que podremos gastar en obtener mejoras o comprar más hombres y vehículos. El problema es que ese puesto puede ser recuperado, y los recursos se presentan limitados. Y para colmo de males, los miembros de infantería van a ser los únicos que van a poder hacerse con estas posiciones, con lo que los vehículos de apoyo quedan relegados a ser precisamente lo que su nombre indican, apoyos.

Este juego constante de tener una manta y no poder taparse a la vez los pies y la cabeza es la verdadera esencia del título. No va a valer, en principio, avanzar como un loco desatado en busca de todas las posiciones requeridas. Nuestra capacidad





para gestionar nuestros recursos van a ser la clave para poder cumplir con éxito la fase. Además, nuestra infantería muere con mas facilidad de la que nos gustaria. Son hombres, no supermanes, y aparte de adquirir nuevos soldados, debemos contratar servicios médicos con los que paliar la constante sangría de bajas. A lo que hay que añadir una IA bastante creíble y que no actúa de forma mecánica. Todos estos inconvenientes hay que tenerlos en cuenta para poder sacar adelante la partida.

Pero con todo lo que puede sonar, el juego no resulta para nada complicado. Es accesible desde el primer momento. No hay menús farragosos entre los que perderse. Y la curva de dificultad se muestra en una progresión asumible en todo momento. No es necesario tener unas dotes maravillosas en el manejo de los RTS para poder disfrutarlo en toda su magnitud. Además, el poder cumplir las diversas fases en modo cooperativo facilita la labor para los menos avezados.

Dicho esto, y centrándonos ya en lo que es el apartado técnico, el juego se muestra sólido y sin fisuras aparentes. No requiere de un gran equipo para poder moverlo con soltura, a pesar de los detallado escenarios que sirven de base a la acción. Además, el elenco de animaciones, recreadas de forma notable, acaban por lograr un grado de inmersión realmente satisfactorio. A lo que ayuda en gran medida el buen trabajo de doblaje al castellano que luce.

Conclusiones:

Un gran exponente de que aunque ya esté todo dicho en el ámbito de la IIGM, aun es posible recrear juegos con marcada personalidad propia. Y eso que técnicamente estamos hablando de una expansión. Imprescindible para los fanes de los juegos de estrategia.

Alternativas:

Sin ni siquiera salir de la serie, encontramos sus alternativas más válidas: Men of War, el original, y su expansión: Red Tide.

Positivo:

- *Muy largo, profundo y estratégico*
- *No hay dos partidas iguales*

Negativo:

- *Algunas fases desesperan*
- *El motor cumple, pero pide renovarse*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	85
duración	90
total	82

Una segunda opinión:

Uno de los mejores juegos de estrategia para PC. Eso sí, cuesta un poco entender la dinámica y desarrollo de las fases. Sobre todo para todos aquellos que juegan muy de vez en cuando a este género.

Jose Luis Parreño



desarrolla: trion worlds · **distribuidor:** steam · **género:** mmorpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Rift

Un MMO sólido, sin “brechas”

Trion Worlds nos trae su nueva propuesta en el género de multimasivos. Y en ella evidencian que, a pesar de su juventud como compañía desarrolladora, vienen dispuestos a medirse con los más grandes, sin ambages



Antes de nada es necesario resaltar el mérito de Trion Worlds: Para un estudio que no tenga detrás a una gran editora, el género de los MMO es siempre una apuesta peligrosa que requiere de un trabajo competente y una dedicación continua, y en el que un solo fallo comercial puede suponer la bancarrota. Y aún a pesar del riesgo, les ha salido bien la jugada. ¿Les podría haber salido mejor? Comprobémoslo.

Salvemos nuestro mundo

Para que negarlo, es un cliché de todo juego de rol, pero sigue ofreciendo la excusa perfecta para servir de marco de aventuras y desventuras: Los jugadores toman el papel de “Ascendidos” (Ascended). Soldados resucitados con el deber de combatir y confinar en las tinieblas a Regulos (dios de la muerte) y a sus huestes. Pero no todo es una idílica lucha entre luz y oscuridad, pues

Desde el primer minuto Rift transmite una solidez poco habitual en el género: Los bugs brillan por su ausencia y los servidores funcionan como un reloj





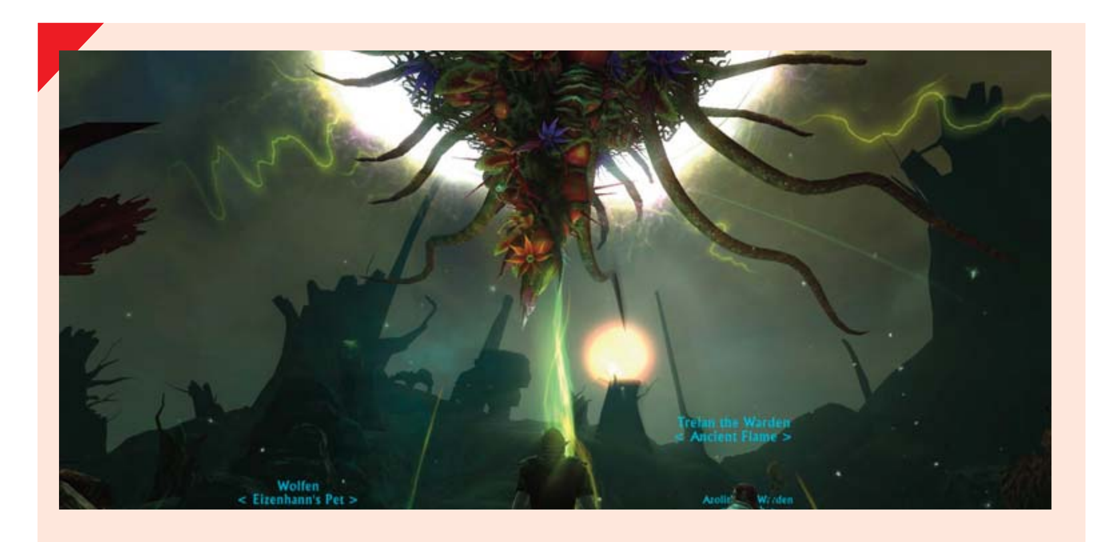
entre los propios "ascendidos" hay 2 bandos: Los Guardians, y los Defiants. Que como ya habréis adivinado no se llevan muy bien entre sí, y sirven de excusa para introducir en el juego las dos facciones en la que los jugadores prestarán servicio y hacia las cuales estará orientado el elemento PvP del título.

Entrando en materia

Lo primero en lo que uno piensa al iniciar el Rift no hace justicia al juego, así de claro. Uno crea su personaje con escasas opciones físicas, y es introducido en una ambientación que, si bien tiene elementos originales, globalmente resulta un collage demasiado genérico y sin rasgos distintivos. Ante eso, como comprenderéis, el juego no entra por los ojos. Pero tras unos pocos minutos de juego el usuario ya empieza a captar sus bondades: Y es que RIFT desde el primer minuto transmite una solidez poco habitual en el género: El juego se nota que ha tenido una dedicada fase de beta testing, los bugs graves brillan por su ausencia, la optimización es exquisita hasta en equipos portátiles y los servidores funcionan como un reloj. Conociendo la complejidad técnica que supone montar un MMO, esto supone un hecho muy meritorio y un tanto a favor del juego: Ojalá algunos MMOs que llevan meses en el mercado funcionaran la mitad de bien.

Independientemente de su solidez y de su estética, entremos a valorar otro aspecto que también se aprecia tempranamente en el desarrollo: La jugabilidad.

La jugabilidad se podría describir como una fotocopia del WoW. Los controles son idénticos, algunos hechizos son muy parecidos, los atajos de teclado coinci-



Los Rift son como "brechas" que conectan diferentes planos elementales con Telara. Descienden majestuosos del cielo, e invocan monstruos de los que los jugadores, en grupos públicos, darán buena cuenta









den, incluso la interfaz recuerda a WoW una barbaridad. ¿Para qué jugar al Rift entonces pudiendo jugar al WoW? Se preguntarán algunos. Pues no, Rift también hace discretos aportes que no podemos obviar, y que sin cambiar por completo la experiencia si suponen un soplo de diferencia respecto a su claro inspirador.

En primer lugar tenemos una variedad de clases sin precedentes: En el juego hay 4 clases. Mago, Guerrero, Pícaro y Clérigo. Pero cada una de esas clases tiene al menos 9 subclases. Y cada personajes puede escoger talentos (En el típico árbol que uno gasta puntos para obtener ventajas o habilidades) de hasta tres árboles simultáneamente. Esto hace un total de 36 subclases, de las cuales uno puede escoger hasta 3 simultáneamente (que pertenezcan a la misma clase, eso sí). Creando personajes muy variados, y pudiendo cambiar entre hasta 4 roles con un solo click de ratón.

A parte de su variedad de subclases y habilidades, otra novedad importante respecto a la mecánica del WoW son los eventos tipo “invasiones” o “brechas” (rifts). Aparecen aleatoriamente en el mapa y requerirán de la habilidad de varios jugadores para ser sellados o vencidos. Lo cual también supone un reparto pródigo de recompensas y puntos de experiencia. Eventos que, si bien al principio llaman mucho la atención por su interactividad, se acaban haciendo repetitivos.

Hablando de incentivos, el juego tiene una propuesta a caballo entre los hardcore y los casual, algo muy de moda hoy en día. Los niveles altos ofrecen retos a la altura de sus pioneros, y en los niveles bajos se obtienen



muchos alicientes con poco esfuerzo, ideal para jugadores que nunca hayan probado el género y quieran una experiencia condescendiente.

Rift también hace discretos aportes que sí suponen un soplo de diferencia respecto a WoW, su claro inspirador

Sobre el resto de apartados de PvE no hablaremos. Ya que salvo pequeños añadidos (como las colecciones), son muy similares al planteamiento del WoW.

Apartado técnico

Un apartado breve, ya que no hay mucho que decir. Gráficamente destaca la optimización. Los gráficos son muy efectistas, cosa que se evidencia sobre todo en los combates, aunque están lejos de ser un referente en cuanto a potencia. La banda sonora es de notable, acompaña todos los momentos del juego a las mil maravillas, aunque tampoco entren ganas de comprar el CD luego.

Player versus Player

A parte de los servidores PvP, la lucha entre jugadores tiene lugar de 2 maneras muy típicas:

-La típica arena de combate equipo contra equipo con objetivos variables (Warfronts)

-Y la no menos típica PvP flag, que el jugador puede activar voluntariamente si quiere gresca o ataca a un rival que la lleve activada, y a los 5 minutos de inactividad podremos desactivar



Conclusiones:

Rift es un título de una solidez y calidad intachables. Adolece de una estética y de un planteamiento demasiado genérico, del que solo destacan discretos aportes que sin suponer una revolución en el género, lo hacen un producto muy atractivo para el fan y para el curioso

Alternativas:

El WoW tiene una mecánica similar, aunque le empiezan a pesar los años. Más recientemente está el Aion, que posee una mayor personalidad propia.

Positivo:

- *Técnicamente robusto.*
- *Intuitivo y directo, pero variado*

Negativo:

- *Mecánica y artísticamente genérico*
- *In English, sir.*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	85
duración	85
total	80

Una segunda opinión:

Un MMORPG que por mucho que quieran ver en él un clón de WoW, cuenta con una personalidad propia que lo diferencia del juego de Blizzard. No va a ser el juego del año, pero sí una alterntativa factible al cada vez menos combativo mercado de los MMORPG.

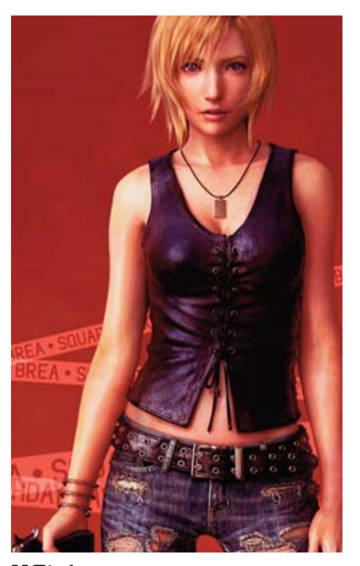
Gonzalo Mauleón de Izco

desarrolla: square enix · **distribuidor:** koch media · **género:** shooter · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +18

The 3rd Birthday

¿Donde está Parasite Eve?

En los 11 años que han pasado desde Parasite Eve 2 y The 3rd Birthday han cambiado muchas cosas en el mundo del videojuego, ahora está de moda el shooter y Square parece querer apostar a caballo ganador



Bastaron dos títulos en la Playstation original para convertir Parasite Eve en una saga legendaria, en aquellos tiempos (1998 y 2000) en los que el sello de Squaresoft era una garantía de calidad, las aventuras de Aya Brea traspasaron incluso las fronteras que los señores de corbata trataron de imponer al decidir la no distribución oficial en España del primer juego, la "desobediencia" de algunas tiendas y la importación directa desde Estados Unidos fueron la solución que encontraron los jugadores. Basados en una novela de Hideaki Sena y apoyados por una notable película que llego a los cines en 1997, Parasite Eve ofrecía una particular mezcla de rol y survival horror (más rolero el primer juego y más survival el segundo) que convenció a prensa y público, logrando unas cifras notables de ventas en USA y Japón.

Aya Brea y el uso del Overdose son los protagonistas de un título tan corto como intenso. No queda casi nada del rol y el survival horror de los Parasite Eve





Tras muchos rumores acerca de la continuación en PS2 y casi 10 años sin noticias reales, se anunció The 3rd Birthday para móviles, y posteriormente su lanzamiento para la portátil de Sony. El juego nos sitúa el 24 de diciembre de 2012 en Nueva York, una especie de torre formada por miles de tentáculos ha irrumpido en la ciudad, que ha inundado de unas extrañas criaturas, los "twisted", que siembran el caos y la destrucción entre la población civil; la resistencia militar no es capaz de hacer frente a la invasión y el gobierno recurre a Aya Brea y un grupo de fuerzas especiales creada al efecto: CTI (Counter Twisted Investigation). Pone a su disposición un nuevo sistema de combate de nombre Overdive, que permite a Aya manejar el cuerpo de cualquiera de los soldados en combate e incluso teletransportarse de uno a otro, esta es la principal novedad jugable del título y la base sobre la que se ha construido, nuestra habilidad para seleccionar el soldado adecuado en cada momento y sobre todo cuando debemos cambiar de uno a otro será fundamental en el desarrollo del juego. El Overdive nos permite también introducirnos dentro de un enemigo previamente debilitado, y una vez dentro realizar un ataque que acabe con la criatura, aunque esto nos dejará unos segundos sin posibilidad de responder a los ataques de otros enemigos en la zona.

Aunque mantiene retazos de rol y estética de survival horror, The 3rd Birthday ha abandonado intencionadamente estos géneros, se trata de un shooter de acción en tercera persona en el que evolucionamos (mejoramos) las características de nuestro perso-



The 3rd Birthday llega en completo inglés, ni doblado ni traducido, a cambio podemos encontrar en las tiendas la edición Twisted, que incluye además del juego una funda roja, un libro de dibujos de 48 páginas y 2 impresiones de lujo









naje y armamento y poco más de lo que fue un rpg. No queda claro si trata de un spinoff de la saga principal o si ésta será la línea a seguir por próximas entregas de Parasite Eve (en el caso de que las haya). Resulta curioso que se haya apostado por una consola portátil tan criticada por la falta de un segundo stick analógico tan necesario para poder jugar correctamente a un shooter, en su lugar se ha optado por un sistema de apuntado automático con un correcto uso de las coberturas y la posibilidad de esquivar los ataques enemigos.

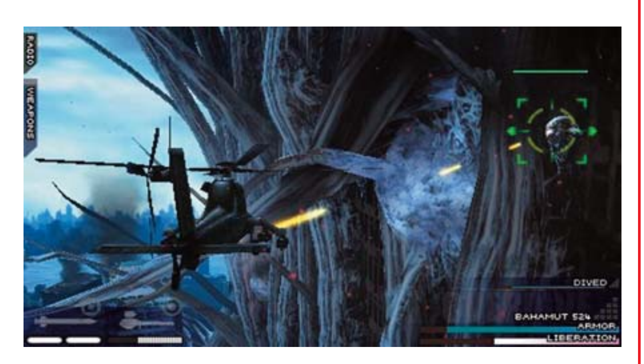
Técnicamente The 3rd Birthday es un juego notable, con algunos aspectos que llegan al sobresaliente. Destaca por encima de todo lo demás las excelentes cinemáticas marca de la casa, probablemente las mejores que se puedan encontrar en la PSP, tan bien realizadas como las de Crisis Core pero con una mayor intensidad y personalidad. El modelado y texturizado de personajes es muy bueno en general, aunque algunos enemigos no llegan al nivel medio del juego, parece como si se hubiesen introducido a última hora o el presupuesto para esa partida se hubiese acabado, aún así los que jugaron a los primeros Parasite Eve echarán de menos el grotesco diseño de enemigos de los dos primeros juegos de la saga, siendo en este mucho más convencionales. Los escenarios son variados y tienen un notable diseño artístico, aunque la mayor parte de ellos son excesivamente pequeños y pasilleros, una mayor amplitud de los mismos y sobre todo una mayor libertas a la hora de afrontar las misiones dentro de los mismos hubiese dado mayor juego y una rejugabilidad de la que The 3rd Birthday ado-



lece. Son también destacables los efectos de explosiones, armas y sobre todo de iluminación, de los mejores vistos en la consola portátil de PSP, ahora que su sucesión está tan cerca.

No se han escatimado medios para el apartado sonoro, Yoko Shimomura (responsable de las bandas sonoras de las primeras entregas), Tsuyoshi Sekito y Mitsuto Suzuki aparecen en los créditos de la banda sonora de The 3rd Birthday, aún así y siendo muy buena, siguen destacando las versiones de los dos primeros Parasite Eve por encima de las nuevas composiciones, excesivamente oscuras y arregladas. Muy bueno el doblaje al inglés del juego, a excepción algunas secuencias en las que la actriz que puso voz a la protagonista principal parece que se viene abajo. El despliegue sonoro de explosiones, armas, vehículos, ... está al nivel del de los mejores de las consolas mayores. Un verdadero espectáculo.

Aparte del cambio de registro, el mayor pero que se le puede poner a este The 3rd Birthday es lo monótono que se llega a hacer y lo corto que resulta. La variedad de situaciones es mínima y la forma de afrontarlas es casi siempre la misma. Por otro lado, aún sin ser excesivamente habilidoso, la historia principal no nos llevará más de 8 horas y no hay casi nada más que hacer en el juego, siendo su rejugabilidad nula. Se trata por tanto de un buen juego que pide a gritos ser alquilado más que comprado, si quieres disfrutar de uno de los mejores títulos de los últimos meses de vida de la portátil de Sony.



Conclusiones:

The 3er Birthday es un notable juego de acción, que más allá de la personalidad de Aya Brea ha perdido todo lo que hizo de Parasite Eve una saga de culto. Aún así, parece una de las últimas oportunidades de disfrutar de nuestras PSPs.

Alternativas:

De este tipo y con unos valores de producción aún superiores podemos referenciar Metal Gear Solid: Peace Walker. No podemos dejar de recomendar los dos primeros Parasite Eve de Playstation.

Positivo:

- El uso del Overdive
- Unas secuencias CGIs impresionantes

Negativo:

- Se hace monótono
- Excesivamente corto

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	81
sonido	83
jugabilidad	74
duración	68
total	76

Una segunda opinión:

Uno de los mejores títulos de acción que puedes encontrar en la PSP, intenso, divertido y con personalidad, pero corto, muy corto.

Jorge Serrano

Una tercera opinión:

Divertido, bonito y cumplidor, pero deja totalmente de lado la fuerza de la franquicia. Te lo pasarás bien, pero echarás de menos a quien tú creías que era Aya.

Adrián Suárez

desarrolla: capybara games · **distribuidor:** ubisoft · **género:** puzzle · **texto:** castellano · **pvp:** 14,90 € · **edad:** +12

Clash of Heroes

Puzzles con complejo de RPG

El título de culto para Nintendo DS llega también a las plataformas de distribución digital de Sony y Microsoft, pero ¿consigue la sencillez de Clash of Heroes enganchar más allá de una portátil?



Sin hacer demasiado ruido, a principios del 2010 llegó a Nintendo DS Clash of Heroes, el enésimo título de la serie Might & Magic cuya época dorada se remonta a ya demasiados años. Alejado de lo que acostumbramos a ver, el título combinaba varios géneros de forma magistral y lograba enganchar a todo aquel que le echaba el guante. La calidad palpable reconocida por los usuarios puso a Clash of Heroes donde merece. Y para hacer honor al título de la portátil de Nintendo llega la adaptación para las consolas de sobremesa de Sony y Microsoft en versión descargable.

¿Pero por qué tantas buenas palabras? Clash of Heroes no destaca por ser excelente en ninguno de sus apartados. Sin embargo, el planteamiento del juego es original como pocos. El título se presenta como un RPG mezclando combates tácticos y elementos de juegos de puzzle,

El planteamiento del juego es original como pocos. Se presenta como un RPG mezclando combates tácticos y elementos de juegos de puzzle





siendo éstos el núcleo del juego. La jugabilidad es sólida y tiene gancho como para engancharnos. En combate, el área de juego está dividida en dos zonas, la tuya y la del enemigo. La zona está dividida por casillas donde se repartirán nuestras unidades de forma aleatoria. Moviendo y eliminando unidades tendremos que formar grupos de un mismo color para atacar y formar muros de defensa. Invito al lector a probar la demostración del título y comprobar lo adictivo de este sistema de combate.

Pese que se plantee como un RPG, el argumento de éste no es demasiado profundo. Su función es la de enlazar combates y ofrecer variedad de situaciones. No obstante, consigue enganchar aún más al ofrecer un avance de acontecimientos.

Otro punto a favor del título es su duración. Que mejor aliado de un juego que engancha desde el principio que un modo historia largo. Acabarlo nos llevará más de 20 horas, a añadirle otra decena si queremos completar misiones secundarias, puzzles y conseguir todas las unidades y artefactos. El juego no llega a cansar en ningún momento, se nos pasará el tiempo volando.

Por último, una vez terminado podremos seguir disfrutando de los combates acompañado, tanto offline como on-line.

Por tanto, la respuesta a la pregunta del texto introductorio es un rotundísimo sí. Clash of Heroes es un título excelente que inicialmente parece algo raro, pero que vale la pena probarlo. Y muy posiblemente llegará a encantarnos.

Conclusiones:

Si te gustan los RPG, la acción táctica e incluso los puzzles, Clash of Heroes es una joya que no te puedes perder. Un juego sencillo en cuanto a planteamiento pero con un apartado jugable sólido y extremadamente adictivo. Su precio no debe echarte para atrás, el juego vale todos y cada uno de los euros.

Alternativas:

La mezcla de géneros de Clash of Heroes lo convierte en un título único en un sector falto de originalidad.

Positivo:

- Mezcla de géneros perfecta
- Adictivo y muy largo
- Lavado de cara correcto respecto a DS

Negativo:

- Argumento bastante sencillo

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	60
jugabilidad	90
duración	95
total	**85**

Una segunda opinión:

Ya en su versión para DS logró enamorarme. No oculto a nadie cuando digo que es uno de mis juegos favoritos de DS, y desde luego, la mayor sorpresa a la que jugué el año pasado. Largo, combinativo, profundo... y encima engancha como solo el sabe. Es una compra obligada, incluso si no te gustan los RPG pero pierdes el tiempo jugando a juegos de puzzle en el movil.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: ska studios · **distribuidor:** microsoft · **género:** accion · **texto:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +18

The Dishwasher: Vampire Smile

Gore monocromático

Si te gusta la acción y el gore estás de enhorabuena, pues ha llegado a Xbox Live Arcade la segunda entrega de The Dishwasher, un título frenético como pocos que sorprende por un apartado técnico de infarto

Ya tenemos aquí la segunda entrega de The Dishwasher, un juego desarrollado bajo XNA (plataforma de desarrollo Indie) que se convirtió en el sueño de su creador, James Silva. El título ganó el concurso Dream-Build-Play organizado por Microsoft en su edición del 2007 y cuyo premio es la distribución en Xbox Live Arcade. Lanzado a principios del 2009, el juego demostró lo merecido del premio con un título que destacaba por su jugabilidad frenética y su acabado artístico. Dos años después llega su merecida secuela.

En este nuevo título tomará el papel de protagonista "la prisionera", personaje ya conocido de la primera entrega. Pese a que la historia enlaza con el juego anterior, The Dishwasher: Vampire Smile puede ser jugado por separado sin miedo a perder detalles. La trama nos cuenta la aventura de una chica herida y desorientada movida por la sed de venganza en la lucha contra sus pesadillas, explicado con ilustraciones como si de un cómic se tratara. El apartado narrativo es uno de sus puntos fuertes que, sin llegar a excelente, es atípico en los juegos de este género.

Y hablando de género, The Dishwasher: Vampide Smile es un mata mata en toda regla. El género del Hack & Slash (Devil May Cry, Bayonetta, Ninja Gaiden, ...) adaptado al scroll lateral. Dividido en capítulos, tendremos que recorrer la más de media docena de pantallas rebanando enemigos por doquier para encontrarnos siempre ante un enorme enemigo final a batir. La jugabilidad es re-

La duración del modo historia es de unas 4 horas, pudiendo jugarlo con dos personajes



almente sólida y el número de combos disponibles alto, pudiendo combinar diversas armas cortantes con armas de fuego e incluso magias. Podemos profundizar en el tanto como queramos si tanta opción nos abruma. Eso sí, su dificultad es más bien alta, especialmente en los últimos capítulos.

Técnicamente, el juego es simplemente sublime, siendo el apartado más destacable

La duración del modo historia es de unas 4 horas, pudiendo rejugarlo con el personaje de la primera entrega, "el lavaplatos". La historia es distinta, pero no aporta demasiado al obligarnos a recorrer los mismos escenarios. Más interesante encontramos el modo Arcade. Éste nos presenta 50 retos, donde tendremos que acabar con un conjunto de enemigos con un personaje y armas determinadas en un tiempo límite. Por último, también encontraremos un modo supervivencia disfrutable tanto solo como acompañado.

Técnicamente, el juego es simplemente sublime, siendo el apartado más destacable. Gráficamente, las imágenes hablan por sí solas como podéis ver, jugando con trazos en blanco y negro unidos a un alto nivel de gore en rojo. Por su parte, la música también es espectacular acompañando con melodías metaleras en los momentos de acción.



Conclusiones:

The Dishwasher es un buen juego que disfrutarán los amantes del género. Destaca especialmente por un apartado artístico cuidado y una jugabilidad sólida. En tres palabras, rápido, frenético y bonito.

Alternativas:

Aunque la alternativa más directa es su primera entrega, cambiando de plataforma encontramos otro título que no puedes perderte: Muramasa para Wii.

Positivo:

- *Su apartado artístico*
- *Jugabilidad sólida*
- *Alguna sorpresilla en el modo historia*

Negativo:

- *Se hace bastante corto*
- *Puede hacerse repetitivo*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	77
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

Un título cuanto menos interesante. Su estética y música están realmente cuidadas, mientras que su acción constante nos obligará a no pestañear si queremos acabarlo.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: square-enix · **distribuidor:** koch media · **género:** rpg · **texto:** inglés · **pvp:** 39.95€ · **edad:** +12

Final Fantasy IV: Complete Collection

Relanzando los relanzamientos

Resulta francamente complejo intentar recopilar cuantas veces y en cuantos sistemas el cuarto capítulo de la franquicia de Square ha visto la luz. Ahora que se cumplen 20 años de su lanzamiento, llega una más

Si nos preguntan si IV es un buen juego, debemos decir que sí. Es innegable el legado de esta cuarta entrega, pilar fundamental sobre el que se asentaron las bases de los mejores JRPG's de todos los tiempos. Pero si nos preguntan, ¿es necesario una nueva reedición? aquí ya debemos comenzar a sembrar nuestras dudas.

Complete Collection, en un intento de justificar su propia existencia, no llega como un simple relanzamiento. Su intención es recopilar en un solo formato físico todo lo que ha salido alrededor de él. Es por ello que al margen del juego original, encontraremos también The After Years, juego que vio la luz en las plataformas de distribución digital y protagonizado por el vástago de los protagonistas de la obra primigénia. Y con Interlude, un intenso capítulo que viene a ser un nexo de unión entre ámbos con una duración de 5 horas.

Pero más allá de eso, no hay nada. El juego se ha remozado mínimamente con el fin de conseguir adaptarse a los tiempos que corren. Esto es una mejora palpable en la definición, una revisión de sprites, la adaptación al formato 16:9 y unaremasterización/reedición de la banda sonora original. El resto de añadidos, como puede ser el bestiario o las diversas tarjetas que desbloquearemos a lo largo de la aventura, se muestran superfluos y prescindibles.

No hay mas novedades. Tal vez una mejora en la hilvanación en la historia motivada por una mejor gestión de los diálogos. Pero estamos hablando de un juego que cuenta ya con 20 años a sus espaldas, y que ha reverdecido laureles no hace mucho tiempo con una buena adaptación al 3D en DS y con verdaderas novedades significativas. Un remake hecho y derecho, algo que no se puede decir de esta edición que nos ocupa. El paso del



tiempo es un mal endémico al que muy pocos juegos están capacitados a hacerle frente. Y ver de nuevo un FF4 en las estanterias de las tiendas cada 3-4 años y con muy pocas novedades de uno a otro, ciertamente no le hacen ningún favor. La fórmula original funcionó. Es un hecho irrefrutable. Pero tras dos décadas, se muestra gastada y agotada. Esto lo convierte en un juego enfocado a los más fieles seguidores. El resto van a encontrar mejores apuestas en otros títulos.

El juego original, a la postre, el mayor atractivo del UMD, vuelve a presentarnos el particular tormento de Cecil Farrey y su búsqueda por intentar alejarse de las sombras que acechan su conciencia.Un JRPG de corte clásico. No en vano fue inspirador de numerosos clones que quisieron copiar su fórmula.

After Years, sin embargo, intenta innovar y acercarse más a los tiempos que corren. Presentado argumentalmente en forma de capítulos, sí que se ve al menos la intencionalidad de buscar algo que justifique su juego. Aunque pronto descubriremos que no deja de ser un mero epílogo que no se aleja demasiado de la tesitura marcada por su alter égo, FFIV.

Al menos las cinemáticas que vienen intercaladas en la aventura sí que son de los tiempos actuales. Pero unos cuantos minutos de animación en 3D no pueden llevar sobre sus hombros el peso de un lanzamiento de estas características.

Por cierto, el juego llega en perfecto inglés. No muy complicado, pero sí que requiere un nivel medio.



Conclusiones:

Es la enésima visita que hace IV. No vamos a desmerecer las virtudes que lo encumbraron en su momento, pero ya lo hemos jugado en casi todos los sistemas habidos y por haber. Al menos incluye Interlude y After Years.

Alternativas:

Puestos a tirar de relanzamientos de Final Fantasy, en PSP también están disponibles el primer y segundo capítulo. Eso sí, de nuevo en inglés.

Positivo:

- Incluye Interlude y After Years
- Más de 80 horas de juego
- Mejora de resolución y sprites

Negativo:

- Es lo mismo que hace 20 años
- Un nuevo JRPG en inglés

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	75
jugabilidad	70
duración	90
total	**65**

Una segunda opinión:

Creo que con el título de DS, el capítulo ya vivió su particular vuelta a la palestra. Esto no es más que darle vueltas a lo mismo una y otra y otra vez. Square-Enix debe replantearse la viabilidad de estas decisiones, más allá de la más que evidente rentabilidad económica.

Miguel Arán

desarrolla: tecmokoei · **distribuidor:** tecmo · **género:** accion · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +16

Dynasty Warriors 7

Guerra en China, otra vez...

Vuelve la popular saga de Tecmo Koei con esta séptima entrega y por primea vez un título de esta veterana saga ve la luz de forma casi simultánea en los mercados de Japón , Europa y Estados Unidos



Más de 10 años han pasado ya desde que nació la saga Dynasty Warriors y hoy nos llega la séptima entrega desde este “clásico”. Su peculiar fórmula sigue intacta aún después de tantas entregas, por lo que, una vez más, nos pondremos en la piel de guerreros muy poderosos, señores de la guerra dispuestos a defender su feudo.

En esta ocasión y para deleite de todos los seguidores de la franquicia, el modo historia ha evolucionado, pasando así de los tres hilos argumentales que tenía la anterior entrega a los cuatro que trae la actual. Estos cuatro hilos argumentales nos sitúan en los reinos de Shu, Wu, Wei y Jin. La historia arranca en la Antigua China, en el período de transición entre la caída del imperio Han y el surgimiento de los tres reinos, incluyendo la llega de un nuevo poder, los Jin.

Las cuatro campañas del modo historia se dividen en capítulos y

La historia nos situará en la China de hace más de 2000 años y toda la trama girará entorno a la historia de la novela del romance de los tres reyes

en cada una tomamos el control de uno de los personajes de la dinastía. Con él combatiremos con las hordas enemigas en un planteamiento que, restando los combates contra generales o comandantes, es bastante sencillo.
En esta ocasión, el factor estrategia ha desaparecido casi por completo. Lo máximo de lo que nos deberemos preocupar es de que nuestros aliados no caigan rápidamente en la batalla, así que cuando un grupo de aliados esté a punto de caer, seremos avisados. Gracias al mapa de la parte superior de la pantalla nos será fácil situarnos en el escenario e ir de un lugar a otro (para defender a los nuestros) si lo consideramos necesario.
Como novedad contaremos con armas de asedio, tales como la ballesta o la catapulta. El sistema de combates no trae nada nuevo. Tenemos dos botones de acción: uno para ataques normales o débiles y otro para ataques fuertes. Por norma general atacaremos con ataques débiles para después pasar a los fuertes, creando así combos y ataques de gran precisión. También contaremos con un botón de salto, que también nos ayudará en la ofensiva, aunque principalmente lo usaremos para escapar o esquivar ataques enemigos.
El juego cuenta con un arsenal de objetos, armas y opciones bastante amplio que iréis descubriendo a medida que os sumerjáis en la aventura. Cada personaje puede llevar hasta dos armas en cada momento, así que es cuestión de dar con la que mejor se os de. Hay que defender China con honor.





Conclusiones:

Una nueva entrega del popular juego basado en la Antigua China. La misma historia de siempre con la excepción de un nuevo reino y alguna que otra nueva modalidad de juego.

Alternativas:

Si os gustan este tipo de juegos, podéis probar cualquier otro título de la saga para cualquier plataforma.

Positivo:

- *Cuatro campañas distintas*
- *Modo multijugador*
- *Traducido y subtítulado en castellano*

Negativo:

- *Mecanica repetitiva*
- *Graficamente flojo*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	70
duración	70
total	65

Una segunda opinión:

La historia se repite, mejorando año tras año. Un mayor número de armas a nuestra disposición y un modo multijugador logrado contentarán a todos los fans de la saga.

Jose Luis Parreño



desarrolla: monte cristo · **distribuidor:** fx interactive· **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 9,95 € · **edad:** +16

Silverfall Gold

La plata se vuelve oro

Hace ya casi cuatro años que salió esta licencia. Ahora Fx Interactive nos trae un pack edición oro a un precio asequible. Toda una alternativa a aquellos jugadores que le gusten los juegos parecidos a la saga Diablo

Monte Cristo Studios, equipo francés ya desaparecido, creó en 2007 un juego Action Rpg con ciertos aires "diablescos".

Pues ahora en 2011 el grupo FX Interactive vuelve a redistribuir el juego mas su expansión, la edición oro.

Aquí se nos relata la historia de un pueblo; Silverfall, que ha sido tomado por el Señor de las Tinieblas, el cual planea destruirlo y acabar con toda su civilización. Una historia "innovadora", en la que nos pondremos en la piel de un héroe cuya misión es la de salvar a la civilización de la destrucción de la humanidad.

Dicho héroe estará personalizado por nosotros, pero este nivel es más bien cerrado por su pocas opciones, y como en todo juego de rol que se precie, podremos elegir entre seis razas, esto y los objetos que nos iremos encontrando, serán los únicos métodos de personalización.

El apartado visual es bastante limitado, esto es perdonable ya que hace bastante tiempo de su desarrollo, de aquí cabe destacar el modelado recreado en cell-shading, y los grandes escenarios y algunas animaciones y efectos de partículas. Pero aun así existen una serie de bugs que hacen que se vea un "envejecimiento" considerable en este apartado.

El apartado jugable sigue las pautas de todo juego de rol que se precie. Se basa en ir avanzando por los mapas e ir hablando con los distintos personajes, recolectando objetos, y luchando contra grupos de ene-

La edición oro viene con la primera y única expansión que ha tenido el juego, Silverfall Earth Awakening, que hará que la campaña se incremente en 35 horas



migos.

En este apartado es destacable la posibilidad de elegir entre uno de los dos bandos, según las elecciones que hagamos a la hora de ir avanzando en el juego. Como punto negativo cabe mencionar nefasta optimización del juego en equipos que no fueron testados por los desarrolladores, la cual hará que, en algunos casos, el juego no vaya lo bastante fluido, incluso teniendo un buen equipo.

En cuanto al modo multijugador, hay que mencionar que carece de conexión a la "red de redes", por lo que solo será posible jugar en una red local, lo que resta enteros al título. Y que, a menos que cuentes con una gran sala y unos cuantos equipos, no es compatible en el sector doméstico.

En el apartado sonoro, cabe destacar la excelente labor de de FX en el doblaje en nuestro idioma, con textos y voces perfectamente localizados. La banda sonora está en la tónica del género, de corte épico, aunque algo intermitente. Para los combates, los efectos se convierten en una constante reiteración de sonidos que harán que se nos haga algo repetitivo.

los combates son del mismo estilo que los vividos en Diablo. En ellos encontraremos gran cantidad de enemigos de todo tipo

Conclusiones:

Ha llovido bastante desde que este juego vió la luz. Por lo que se nota tanto gráficamente como en la jugabilidad, si a eso le añadimos una serie de bugs, y una falta de optimización, el resultado es un juego que se ha quedado antiguo. Aunque los amantes del género podrán entreteneerse.

Alternativas:

Existen bastantes alternativas, cualquier rpg actual puede desbancarle. No obstante el precio le hace atractivo.

Positivo:

- El precio
- esta doblado al castellano

Negativo:

- Realmente se nota el paso de los años
- Algunos bugs son bastante críticos

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	55
sonido	85
jugabilidad	70
duración	80
total	53

Una segunda opinión:

La concatenación inexplicable de bugs que puede traer consigo una partida, lo hacen francamente, dificil de jugar. A día de hoy cuenta con muchas alternativas. Y el paso del tiempo, para colmo, ha jugado en su contra.

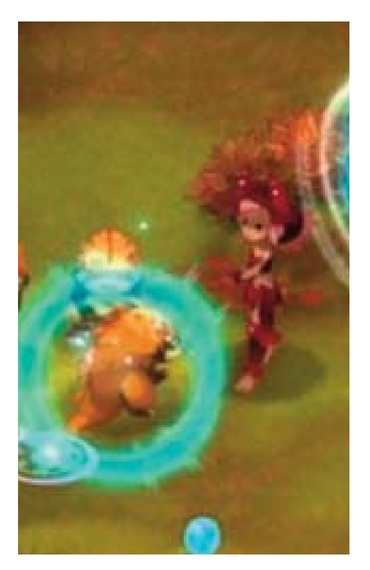
Miguel Arán

desarrolla: ankama · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 msp · **edad:** +7

Islands of Wakfu

El spin-off de un spin-off

Pongámonos en antecedentes. DOFUS es un MMORPG con una gran trayectoria a sus espaldas. Tanto es así que cuenta con un spin-off llamado Wakfu. Islands of Wakfu es el spin-off de este último



Dicho esto, resulta admirable la capacidad adaptativa de la desarrolladora francesa, para acabar lanzando un beat'em up de corte clásico cuya idea original era un juego de rol online masivo.

Con un desarrollo más propio de los juegos retail, hemos tenido que esperar casi dos años para tener el producto en nuestras manos. Y una vez concluido, nuestro veredicto es que cumple, pero naufraga en varios aspectos.

Islands of Wakfu nos presenta la historia de Nora, una heroína elegida por los dioses, a la que acompaña Efrim, su fiel compañero. Y dragón. Con estas premisas os podéis imaginar que la cooperación va a ser un pilar fundamental en el desarrollo del viaje. Y no váis mal encaminados. En cualquier momento podremos cambiar de uno a otro, con lo que conseguiremos abrirnos camino a través de los diversos puzzles (de perfil medio-bajo) que pueblan el camino.

Llega de forma exclusiva a XBLA, pero no logra cuajar. Comete errores básicos como no explicar la verdadera función de los hechizos y su gasto

Sin embargo no es esta su principal virtud. El juego de Ankama busca su base precisamente en la acción. La mayor parte del tiempo la dedicaremos a avanzar y eliminar a cuantos enemigos nos salen al paso. No es un juego precisamente exigente ni que requiera grandes dosis de pericia. Es más, incluso incluye un modo de juego en el que es imposible morir. Pero la gran cantidad de combates requeridos, así como la poca varierdad de nuestros ataques y rutinas enemigas, acaban ofreciendo un sopor mecánico que nos acompañará durante todo el viaje. No es que aburra, pero tampoco tiene mayor aliciente matar 500 enemigos seguidos todos de la misma forma.

Pero es en el propio desarrollo de la aventura donde el juego presenta sus mayores sombras. Entendiéndolo como un juego para todos los públicos, resulta particularmente confuso de entender como se dan por hecho diversas acciones, a la postre básicas, para poder avanzar en la aventura. Algo tan simple como incluir unas líneas de texto explicando los diversos conjuros necesarios a aplicar en cada situación (o al menos la primera vez) no hubieran hecho mal a nadie.

En lo que se refiere al apartado técnico, los modelados no son nada del otro mundo, y tampoco está precisamente bien pulido el sistema de colisiones, vital en un juego de este género. Los personajes y enemigos lso veremos desde una perspectiva bastante alejada, y empobrecen el aspecto general de un juego que sí que muestra su buen gusto en los escenarios que utiliza.





Conclusiones:

Más allá de los escenarios, el conjunto general del juego se pude tildar de justito. No se entienden los dos años de desarrollo y acabar ofreciendo un beat'em up que ofrece problemas de colisiones u omite cosas básicas para poder continuar.

Alternativas:

En XBLA hay multitud de juegos de corte parecido. Los hay de todos los tiempos, colores y formas. Por falta de oferta no va a ser.

Positivo:

- Escenarios detallados
- Muy largo para su precio (8 horas)

Negativo:

- Hay cosas básicas que se omiten
- Sistema de colisiones problemático

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	50
duración	80
total	**52**

Una segunda opinión:

Si superas el tedio que supone los combates eternos de la primera parte, puede que encuentres en él los motivos para poder seguir jugando hasta el final. Eso sí, no esperes un argumento de película, porque simplemente no lo tiene.

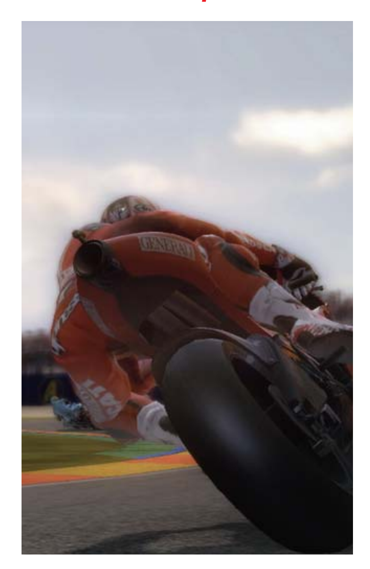
Jose Luis Parreño

desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** Simulación · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 53,95 € · **edad:** +3

Moto GP 10/11

Camino a la simulación

Esta nueva entrega de la saga Moto GP muestra una clara intención de evolucionar con respecto a su antecesor, pero las mejoras introducidas no son suficientes para resultar satisfactorio



Cuando en un juego que intenta ser un simulador fallan las físicas, hay un problema grave. Si bien es cierto que Moto GP 10/11 presenta interesantes añadidos en la jugabilidad que pretenden que nos sintamos en la piel de un piloto, la sensación que da el reparto de pesos sobre la moto resulta extraña. A la hora de tomar las distintas chichanes o curvas enlazadas de los circuitos, da la impresión de que en vez de neumáticos slicks nos han puesto las ruedas de una bici. Mientras que en una carrera real podemos ver a Rossi o Lorenzo inclinando la moto en ángulos de casi 60º de un lado a otro a toda velocidad, a nosotros nos será imposible.

En todo momento nuestra moto nos parecerá una extraña, más que una aliada. Especialmente preocupante es la reacción de la misma sobre el asfalto mojado: ¡no notaremos ninguna diferencia con respecto a seco! Nada de alargar las frenadas o

El modelado de las motos es magnífico; una lástima que el resto del juego no esté al mismo nivel y “cante” tanto

evitar inclinarse en exceso por miedo a una pérdida de adherencia y su consecuente caída. Tan sólo estará presente el aceptable efecto visual de la lluvia.

El punto fuerte que presenta el título y que lo convierte en recomendable para entusiasmados de la competición que no hayan adquirido la versión anterior es, sin duda, el modo Carrera. En este modo no sólo tendremos que competir con nuestro piloto, sino que llevaremos a todo nuestro equipo, contratando nuevos ingenieros cuando nuestro prestigio nos lo permita y mejorando la moto para hacerla más competitiva.

La lástima es que a la hora de implementar la IA de nuestros rivales Capcom haya tomado el camino fácil: el resto de motos no se defienden de nuestros ataques, permitiéndonos adelantar casi siempre con una apurada de frenada. Esto, al final, no es nada divertido: varias veces nos encontraremos adelantando a alguien en la zona de curvas para que luego nos pase como una centella en la recta por su superior mecánica.

Aún así, este modo se deja jugar bastante bien y acaba siendo muy disfrutable, siempre y cuando sepamos perdonar los fallos mencionados.

Finalmente, el apartado audiovisual nos da una de cal y otra de arena: mientras que el sonido ambiente y el de los motores está muy logrado, el apartado técnico es como mucho pasable. Los magníficos modelados de las motos contrastan con un mapeado pobre y falta de animaciones.



Conclusiones:

El juego tiene varios fallos graves en su jugabilidad, especialmente en las físicas, que impiden disfrutar por completo de los atractivos modos que incluye.

Alternativas:

MotoGP 09/10 y el cercano SBK 2011 son las más claras.

Positivo:

- El modo Carrera
- Sonido muy logrado

Negativo:

- Físicas problemáticas
- Falta de IA creíble
- Gráficamente irregular

TEXTO: A. GONZÁLEZ

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	40
duración	55
total	**50**

Una segunda opinión:

Mas allá de los gráficos, el juego presenta serios problemas de control. Al final, un juego debe divertir. Y cuando no lo consigue, es cuando debe cuestionarse su existencia. Solo recomendable para quienes de verdad les apasione el mundo de las motos y no hayan jugado mucho a sus alternativas.

José Barberán



desarrolla: apogee · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

Duke Nukem Critical Mass

Para esto, es mejor estarse quietos

Duke Nukem Trilogy se anunció en el E3 de 2008 para PSP y Nintendo DS. El primer título de la trilogía llega justo antes del esperado Duke Nukem Forever y (al menos de momento) en exclusiva para DS

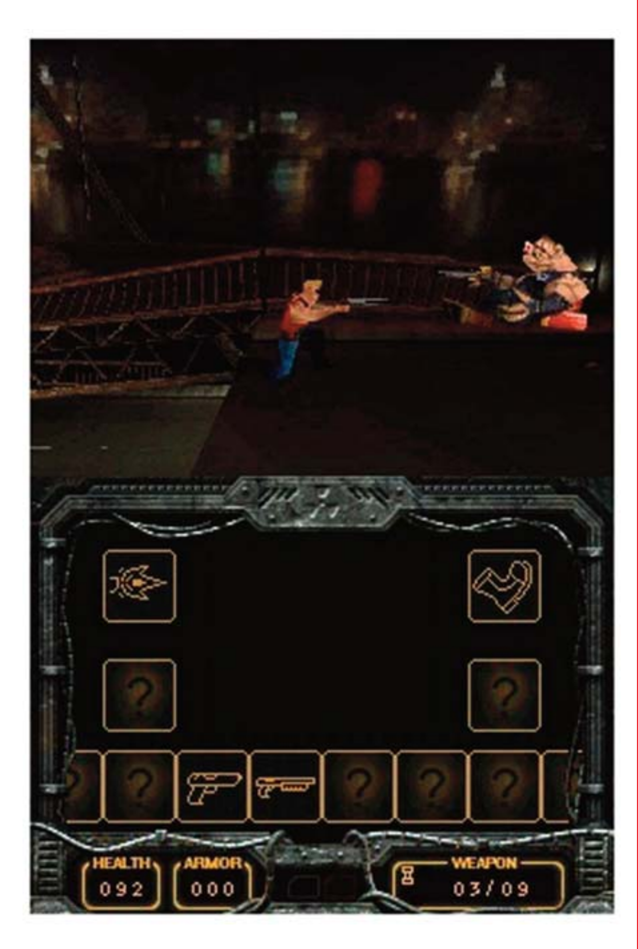
No sabía si enfocar el artículo desde lo dura que es a veces la labor del analista de videojuegos o desde lo poco que valoran algunas compañías a los personajes y las sagas que les han hecho ser lo que son, me temo que ni un enfoque ni otro harían justicia al análisis de este Duke Nukem Critical Mass que los señores de Apogee han "perpetrado", más que creado. Por ello voy a tratar de ser lo más neutro, desapasionado, objetivo e incluso aséptico a la hora de analizar un juego que, ya adelanto, creo que nunca debería haber llegado a las tiendas, al menos tal y como lo ha hecho.

Duke Nukem Critical Mass es un juego de acción, que mezcla géneros como el shooter de plataformas en 2D de desplazamiento lateral con el shoot´m´up vertical más clásico e incluso en las batallas contra los jefes finales escenas en 3D con una vista en tercera persona. El principal problema de el título que nos ocupa es que en ninguno de ellos se ha conseguido una jugabilidad que permita disfrutar del título. En las fases de plataformas en 2D a un diseño horrible de escenarios se le une el que los enemigos nos disparan antes de aparecer en pantalla, ataques a los que deberemos responder totalmente a ciegas; en estas fases se ha incluido la posibilidad de usar las esquinas como coberturas para disparar a los enemigos que nos atacan desde el fondo, ese probablemente sea el único acierto jugable del título, aunque su desarrollo tampoco se ha llevado bien a cabo.

Duke Nukem Critical Mass es la primera entrega de una trilogía con Duke de protagonista. Esperemos que remonte el vuelo con el segundo juego

En las fases de scroll vertical sobre nuestro jetpack y en las de 3D contra los jefes finales, el control es tan horrendo y poco preciso que este será nuestro principal enemigo, y no los repetitivos y mal diseñados “malos”.

El diseño de este Duke Nukem Critical Mass es espantoso a todos los niveles, da la sensación de que se ha desarrollado y lanzado con urgencias para aprovechar el tirón de DN Forever y eso se aprecia en todos los aspectos del título, a la ya citada jugabilidad hay que añadir unos niveles técnicos y artísticos que no son admisibles a las alturas que estamos, el modelado tanto de personajes como de escenarios es vergonzoso, las texturas de la generación de 16 bits, las animaciones simplemente no existen, la inteligencia artificial no debió de dar tiempo a programarla, el diseño de niveles es horrible, a excepción del Main Theme clásico de Duke la música se hace cansina y los efectos sonoros parecen sacados de una librería gratuita amateur, ... nada se salva en un título que ni el gran Duke Nukem ni los aficionados que pagan sus 30 euros por el juego merecen.



Conclusiones:

Dice el refranero español que las prisas son para los ladrones y los malos toreros. En este caso, aparte de las prisas por lanzar el juego antes de Duke Nukem Forever, se aprecia una increible falta de cariño, e incluso respeto, hacia el personaje que llevo a Apogee a lo más alto.

Alternativas:

El punto de cruz o el curling deben ser más divertidos que este desproposito de juego. Los Duke Nukem originales en 2D (1991 y 1993) son mucho mejores juegos que este Critical Mass.

Positivo:

- Se aceptan sugerencias ...

Negativo:

- Jugabilidad horrible
- Muy deficiente a nivel técnico

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	28
sonido	26
jugabilidad	22
duración	68
total	28

Una segunda opinión:

El que debía ser el aperitivo a la espera de Duke Nukem Forever resulta intragable, esperemos que no nos quite el hambre de cara al juego más esperado de su protagonista.

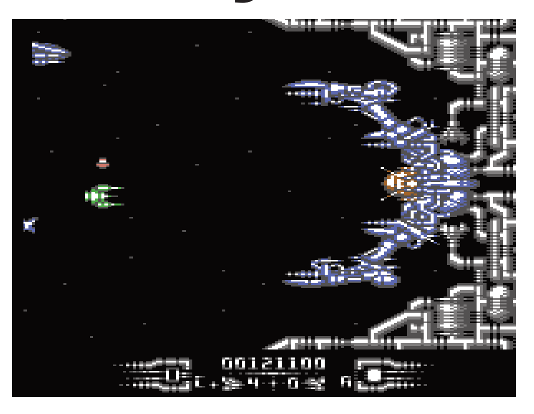
Jose Luis Parreño



Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Armalyte





FICHA TÉCNICA **Año**: 1988 - **Plataforma**: commodore 64 - **Género**: shoot´em´up

Para aquellos que pasamos ya de cierta edad, el título que nos ocupa supone todo un golpe de nostalgia a la realidad en la que Dlcs y multijugador parecen conformar de manera seria toda la oferta a día de hoy disponible

De la mano de Cyberdine Systems y a finales de la década de los 80, otro shooter de naves con scroll horizontal hacía acto de presencia en los hogares para goce y disfrute de quienes tuvimos la enorme suerte de poder contar con este sistema durante nuestra temprana adolescencia .

Era una época en la que dos de los mayores exponentes del género: Gradius y el todopoderoso R-Type, llenaban las recreativas de medio mundo. Difícil pues, que el resto de las compañías no se dedicaran en cuerpo y alma a copiar la fórmula que tantas ganancias daban a otros.

No en vano Armalyte bebe en mucho de ambos. Ya no sólo por pertenecer al mismo género sino también por el planteamiento jugable a todas vistas similar. Una nave enfrentándose contra miriadas y hordas de naves enemigas a lo largo de 6 niveles a cada cual más complicado que el anterior. Todos y cada uno de ellos como cabría esperar, con su consabido Final Boss dispuesto a desintegrarnos en mil pedazos y hacernos desaparecer de la galaxia.

Para ello --y aquí es donde radica la mayor similitud con los anteriores títulos nombrados-- Armalyte cuenta con una nave satélite que podrá ser potenciada a lo largo del juego mediante items recogidos de las naves destruídas. Por supuesto que , las veces, esta hará también de escudo ante los disparos del contrario.

Hablar de Armalyte es también hablar de versiones. En 1991 y tratándola como una secuela y no un port,

Considerado por muchos como el mejor "juego de naves" que jamás ha existido en Commodore 64, Armalyte guarda en su esencia un toque de recreativa

C64.Plataforma de culto

Hubo un tiempo en que programar era divertido. Crear mundos y música desde la nada era como quien tras años y años en lo más profundo de una cueva salía por fin al exterior. Así era el Commodore 64, el ordenador de culto durante la era de los 8 bits. Fuente de inspiración y herramienta de aprendizaje de muchos de los hoy llamados grandes de la industria de los videojuegos. Tan importante ha sido y es, que desde su lanzamiento en 1982, Commodore 64 sigue manteniendo todavía hoy, toda una ferviente comunidad incipiente que hace auténticas diabluras en dicho sistema. Una leyenda que como pocas, se resiste a ser relegada en el olvido en esta era del 3D y que, hace tan sólo unas semanas, se ha visto revitalizada con la salida al mercado de un equipo informático basado en dicho formato.



Calidad es lo que mejor define a este juego. A la izquierda de estas líneas y al final del artículo, una versión mejorada del clásico

salió para Amiga y Atari otro Armalyte con las consabidas mejoras a nivel gráfico que desde el 88 se habían podido observar. Esto no hizo más que echar leña al fuego para que Cyberdine tratara de hacer una secuela para el propio C64, aunque por desgracia y al final, esta idea no cuajó.

Considerado por muchos como el mejor "juego de naves" que jamás ha existido en Commodore 64, Armalyte guarda en su esencia un toque de recreativa que si cabe, lo hace todavía más interesante para el videojugón. Y aquí debemos de destacar la posibilidad de poder jugar hasta dos jugadores en la misma pantalla. Algo poco usual en aquel momento reservado sólo para los salones.

Como diferencia fundamental y respecto a los juegos similares de su época, decir que en Armalyte al ser destruídos, no perderemos de ningún modo la potencia de nuestro disparo. Algo muy de agradecer debido a la dificultad elevada que atesora.

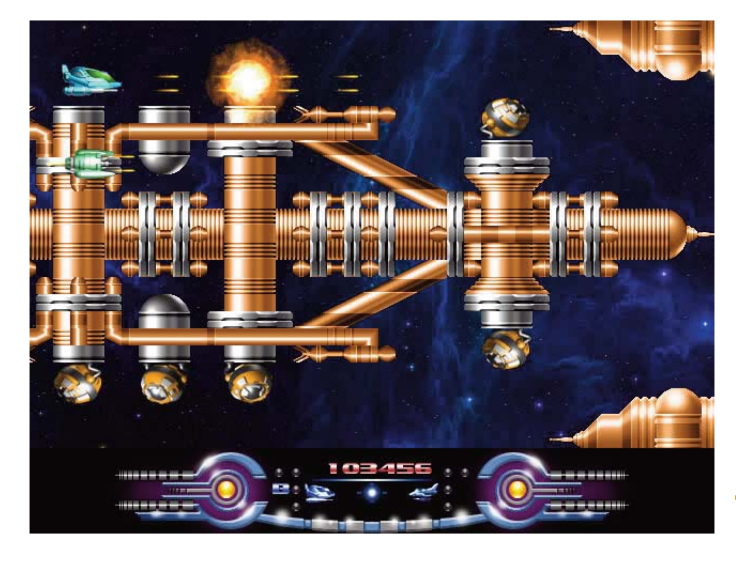
Calidad es lo que mejor define a este juego. Nos encontramos ante un juego de movimiento muy suave y que usa perfectamente la paleta de colores de la máquina. Casi sorprendente para la época. Es increible ver cómo y a pesar del tiempo este Armalyte es una opción totalmente jugable a 2011 y que bien podría pertenecer salvando en parte la exageración, a un juego indie de los que tanto abundan por Steam. Lo malo y que quizás baje unos cuantos enteros es la repetición de muchos de los enemigos y la ausencia total de texturas y fondos de tipo Parallax.



A nivel sonoro Armalyte no explota del todo las posibilidades técnicas del Commodore 64. Recordemos que esta máquina fue utilizada sobretodo para crear melodías. La favorita para este menester en el mundo del ocio electrónico del momento.

Eran tiempos en los que un pequeño puñado de programadores podían hacer maravillas para entretenernos. Nada que ver con las grandes superproducciones de ahora. En aquel momento eran nada más y nada menos que cuatro personas las integrantes de Cyberdine.

Se mire por dónde se mire. Hay que ver cuán diferente era todo entonces.



TEXTO: DANI MERALHO

Sonic Jam





FICHA TÉCNICA **Año**: 1997 - **Plataforma**: saturn - **Género**: plataformas

Sonic Jam es parte del "Project Sonic" emprendido por Sega en la era de los 32-bits para reforzar la imagen de marca del erizo azul, que si bien había sido un éxito en occidente, no había terminado de cuajar en su país de origen

Aprovechando el éxito arrollador de Saturn en Japón y queriendo recordar a los europeos y americanos por qué se compraron la Mega Drive en su día, Sega lanza un estupendo recopilatorio de los 4 clásicos títulos de Sonic de 16 bits en un solo CD cargado de extras. Desgraciadamente, dicho proyecto nunca llegó a buen término, ya que aunque Sonic R fue lanzado, Sonic Xtreme nunca llegó a ver la luz.

Pero vamos a centrarnos en lo que importa. Además de los 4 Sonic de Mega Drive, contamos también con la posibilidad de conectar Sonic & Knuckles con cualquiera de los otros 3 juegos anteriores, una característica que no estuvo disponible ni en las sucesivas recopilaciones de roms de Sega para PS2 y XBOX, ni en el reciente “Mega Drive Ultimate Collection” de PS3 y XBOX 360.

Dicho de otro modo, podemos rememorar nuestras primeras partidas al Sonic original, hace ya la friolera de 20 años (¿cómo narices me he hecho tan viejo?), recordar con nostalgia aquella infancia en la que aún teníamos capacidad de asombro al deleitarnos con la endiablada dificultad de su maravillosa secuela, disfrutar de los larguísimos mapas de la tercera entrega de la serie y continuar donde lo dejamos con la cuarta... pero también podremos jugar como Knuckles en Sonic 2 o emprender el épico viaje que supone enfrentarse a la inmensa cantidad de recovecos y sorpresas que encontraremos en el que seguramente es el mejor y más logrado juego del erizo azul hasta la fecha: Sonic 3 &

Generaciones perdidas

Sega ha publicado recientemente un intrigante teaser-trailer en el que podemos observar a su sobreexplotada mascota recorriendo otra recreación tridimensional de Green Hill. Lo curioso de dicho vídeo es que en él encontramos tanto al Sonic moderno, de piernas largas y ojos verdes, como al clásico más bajito y redondeado. Según parece, podremos jugar con ambos, lo cual implicará diferencias en su manejo.

Hace pocos días, hemos sabido que este nuevo proyecto recibe el nombre de Sonic Generations, en conmemoración del vigésimo aniversario del lanzamiento del primer juego del erizo. No saldrá en plataformas de Nintendo, ya que éstas recibirán en su lugar una nueva entrega de los Juegos Olímpicos de Mario y Sonic, pero tampoco en PC. Un extraño movimiento por parte de Sega, que ya intentó "reiniciar" la continuidad del personaje en 2006 con un juego de escasa calidad, y que dio algunos pasos en la dirección correcta con Sonic Unleashed y Sonic Colors. Sonic 4, por su parte, sólo cuenta con un episodio en este momento. ¿Quedará también estigmatizado este proyecto o veremos finalmente un resurgimiento digno de la franquicia?



La serie original de Sonic contenida en este recopilatorio es algo así como la revisión definitiva de 4 juegos que ya eran brillantes en 16 bits

Knuckles. Y para los más expertos, sí, también es posible conectarlo con el primer Sonic si nos vemos con ganas de tragarnos docenas de niveles "Blue spheres", las míticas fases de bonus de Sonic 3 en las que podíamos hacernos con una esmeralda si lográbamos recolectar todas las bolas azules...

Y es que Sonic Jam es El Recopilatorio por antonomasia de los Sonic de Mega Drive, ya que no estamos hablando de simples roms sino de auténticos ports a Saturn, con colorido y sonido retocado y un montón de suculentos extras, todo ello optimizado para los 50 Hz de la versión PAL.

Es el el retro-pack más cuidado con diferencia, con galerías, datos, anuncios y vídeos (versiones retocadas de la intro y final de Sonic Cd, juego que habría puesto la guinda total a la colección pero que, por razones obvias, no cabía en el mismo disco) que te trasladan a lo que supuso Sonic en su época, todos accesibles por un lujoso "paseo 3d" llamado, con toda la razón del mundo, Sonic World. Se han añadido algunos "tweaks" muy acertados (en Sonic 1 las nubes se mueven como en la versión japo y podemos hacer el Spin Dash), niveles de dificultad, plataformas donde antes te podías quedar atascado y un largo etcétera. La serie original de Sonic contenida en este recopilatorio es algo así como la revisión definitiva de 4 juegos que ya eran brillantes.

Sonic Jam es el retro-pack más cuidado con diferencia. Incluye galerías, datos, anuncios y vídeos. No estamos hablando de simples roms preparadas para funcionar en la 32 bits de Sega. Son verdaderos ports muy bien resueltos



Con respecto al mencionado Sonic World, los amigos del Sonic Team quisieron regalarnos una recreación de Green Hill en 3d, en el que manejamos a un poligonal erizo para recoger anillos, saltar plataformas y, tal vez más importante, visitábamos museos. Sí, sí, museos llenos de ilustraciones, carátulas, manuales, intros y endings, bandas sonoras, fichas de personajes, curiosidades mediáticas diversas y spots de TV del erizo en Japón. Personalmente, lo considero una absoluta gozada.

CARLOS J. OLIVEROS



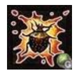
Bulletstorm

Juega al increíble nivel "edificio destruido" en el modo "Flashbacks" de Bulletstorm; ¡se trata de intentar conseguir el número máximo de puntos posibles! Equípate con el PMC, el lanzacadenas y el gritón y desata la mecánica única de combate de Bulletstorm para destrozar a tus enemigos... ¡y liderar los marcadores! ¡Hazte paso a través de un enorme hotel destruido que te proporciona un entorno único y precioso en el que aniquilar a tus enemigos con saña! Utiliza la patada, el látigo y la posibilidad de deslizarte que tiene Gray junto a las enormes armas que dan lugar al sistema de disparos de habilidad único de Bulletstorm, que produce una experiencia de juego frenética sin precedentes.

¡Desbloquealos todos!



Disfunción grave Puntos: 10
Destruye el 50% de los Bots de noticias en la Campaña de un jugador



Insecticida Puntos: 10
Destruye el 50% de las Moscas eléctricas en la Campaña de un jugador



Ritmo destructivo Puntos: 20
Completa la Campaña en el nivel de dificultad muy fácil o fácil



Coro brutal Puntos: 40
Completa la Campaña en el nivel de dificultad difícil



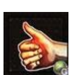
Carne a la parrilla Puntos: 15
Prepara una gran comida con un horno eléctrico improvisado



Herbicida Puntos: 15
Recoge el patio



Disco Inferno Puntos: 10
Mata a todos los enemigos sin salir de la pista de baile de las afueras de la ciudad



Polizón Puntos: 15
Pilla un vehículo



Sienta como un guante Puntos: 15
Conoce a tu nuevo mejor amigo



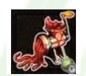
Disfunción total Puntos: 20
Destruye todos los Bots de noticias en la Campaña de un jugador



Sinfonía de sangre Puntos: 50
Completa la Campaña en el nivel de dificultad muy difícil



Melodía violenta Puntos: 30
Completa la Campaña en el nivel de dificultad normal



Carne picada Puntos: 15
Acaba con el cliente más grande del centro comercial



Destructor de mundos Puntos: 15
Causa destrucción a tope



Sin sentido Puntos: 10
Realiza al menos 10 disparos a la cabeza antes de encontrar la primera cápsula




Armado y peligroso Puntos: 15
Crece como persona, vive la traición. Otra vez.

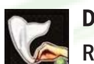


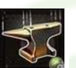
Abstemio Puntos: 10
Destruye al menos 20 botellas de zumo de Nom en la Campaña de un jugador



Control de plagas Puntos: 20
Destruye todas las Moscas eléctricas en la Campaña de un jugador


Pirata espacial Puntos: 10
Bebe al menos 20 botellas de zumo de Nom en la Campaña de un jugador


Damisela en apuros Puntos: 15
Rescata a la princesa

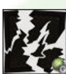

Arrodillaos ante el heavy metal Puntos: 15
A mayor cabeza, mayor jaqueca


Vieja escuela Puntos: 15
Termina una ronda Flash-back sin ejecutar ningún disparo de habilidad


Supernova Puntos: 40
Consigue 3 estrellas en cada uno de los primeros 14 Flash-backs


Tácticas de guerrilla Puntos: 10
Ejecuta al menos 25 Disparos de habilidad distintos en una ronda Flash-back


Jugador de equipo Puntos: 10
Completa 200 desafíos de equipo durante tu carrera en el modo Anarquía


Maestro del entorno Puntos: 20
Realiza todos los Disparos de habilidad de entorno en Anarquía


Como un jefe Puntos: 5
Derrota a un minijefe en el modo Anarquía


Estrella fugaz Puntos: 10
Consigue al menos 1 estrella en cada uno de los primeros 14 Flash-backs


Una última cosa Puntos: 20
Mata a todos los enemigos antes de alcanzar la cápsula de escape


Matacópteros Puntos: 30
Mata al enemigo dentro del helicóptero que vuela sobre el parque


Nadie se queda atrás Puntos: 20
Mata a todos los enemigos mientras escapas del edificio derruido

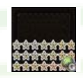

Ídolo de oro Puntos: 50
Realiza todos los Disparos de habilidad de un jugador del juego

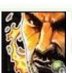

Recuerdo Puntos: 10
Juega tres Flash-backs distintos


Pez gordo Puntos: 30
Realiza el 50% de los Disparos de habilidad de un jugador


El tamaño importa Puntos: 15
Usa tu arma más grande


Parcheado Puntos: 15
Recibe una actualización de software para tu Látigo


A medio camino Puntos: 15
Consigue al menos 21 estrellas en el modo Flash-backs


Sicario Puntos: 25
Consigue al menos 15.000 puntos en una ronda Flash-back


Cazarrecompensas Puntos: 20
Consigue un total de al menos 75.000 puntos en la puntuación máxima total del modo Flash-


Estrellado Puntos: 10
Consigue 3 estrellas en 10 Flash-backs distintos


Final Echo Puntos: 40
Consigue el nivel 65 en el modo Anarquía


Acaparador Puntos: 40
Consigue un total de al menos 150.000 puntos en la puntuación máxima total del modo Flash-


Maestro de la Anarquía Puntos: 30
Consigue una puntuación de al menos 50.000 como equipo en el modo Anarquía

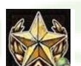

Puede que me retrase Puntos: 20
Mata a todos los enemigos durante la carrera hacia la nave


¡Ñam, ñam, ñam! Puntos: 10
Alimenta a una atrapamoscas con un parásito Nom


Barriles rojos Puntos: 10
Explota todos los barriles rojos de la azotea mientras estás en el helicóptero

Promesa Puntos: 10
Realiza 10 Disparos de habilidad distintos de un jugador


Maestro del desastre Puntos: 40
Gana 2000 puntos o más de una vez


Alguien Puntos: 20
Realiza el 25% de los Disparos de habilidad de un jugador


Famoso Puntos: 40
Realiza el 75% de los Disparos de habilidad de un jugador

One single life



La osadía de emular la vida y la muerte

El concepto de la vida en un videojuego va prácticamente atado al propio concepto de juego desde los orígenes; si nos paramos a pensar por unos momentos, quizás resulte osado emplear el término "vida" para referirnos a cada una de las oportunidades que nos otorga una partida

, pendiendo siempre de un hilo que puede cortar un puñetero enemigo o un agujero colocado con muy mala leche.

Pero seguramente resulte aún más osado el emplear el concepto de "vida" llevando su significado hasta el límite más realista posible. Si perdemos la vida, no podemos acudir a la reserva del marcador y reemplazarla por otra; de ninguna manera se nos da la posibilidad de introducir una nueva moneda de cinco duros para continuar la partida. Olvidaos de pulsar el botón Start para comenzar de nuevo. One Single Life, con un par bien puestos.

Evidentemente, Anthony O'-Dempsey, el diseñador de One Single Life, se ha permitido marcarse este punto dadas las especiales características de la plataforma para la que lanza el videojuego, en este caso para sistemas iOS, ya sea iPhone, iPod Touch o iPad. Podremos descargarnos este juego de manera gratuita de la AppStore, y dicho juego nos presenta a un hombre encorbatado que no tiene otra cosa que hacer que saltar por los tejados



de un edificio a otro. Quizás esta temeridad le quita trascendencia al asunto, pero rápidamente la recupera a pasos agigantados cuando caemos al vacío y se nos muestra la lápida del desdichado corbatitas.

El juego permite practicar antes de emprender nuestra aventura; además, llega a advertirnos antes de cada salto mostrando el porcentaje de gente que feneció en ese punto… e incluso nos va a mostrar uno de los títulos de créditos más originales que recuerde, en los que podemos ir saltando de nube en nube para pasar de un título a otro, y ahí sí, podemos estrellarnos cuantas veces queramos… con premio al final, ya que si superamos la última nube nos otorgarán una vida extra para poder repetir nuestra hazaña.



Pero no hay más. Ya está; la hemos diñado al aplastarnos contra el duro asfalto, y el juego no nos permitirá volver a intentarlo jamás. Una vida. Una sola vida y luego, el vacío. Un concepto de diseño tan atrevido como cruel y provocador con el acomodado jugador, acostumbrado a disponer de modos de dificultad para torpes, continuaciones infinitas y tutoriales que te llevan de la mano. Un concepto que seguramente muchos pensaron antes pero nadie se atrevió a poner en liza hasta ahora.

Puede que, una vez que acabemos con la vida que nos otorga One Single Life, optemos por desinstalar el juego para siempre. O puede que permanezca en nuestro teléfono, esperando que, de vez en cuando, ejecutamos el programa para que nos muestre hasta qué nivel llegamos en nuestra vida, los logros que conseguimos y cómo se nos recordará tras nuestro fin. Puede, en definitiva, que ahondemos en el sentido filosófico y trascendental de este pequeño juego. Puede ser que un mero conjunto de bits y bytes nos haga retorcernos por dentro. O puede que su recuerdo nos dure cinco minutos. Lo que es innegable es que la decisión está en tus manos. Es tu vida. Haz lo que quieras con ella.



Texto:
PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

Videojuegos que te “llevabas” al colegio



La gente mayor casi siempre suele tener razón en casi todo, es algo así como una mala costumbre que han cogido el refregarnos a nosotros, miembros de una generación que ha perdido el norte, que ellos vivieron tiempos mejores en los que todo era mejor. Lo peor de todo es que el peso de la experiencia se impone a cualquier cosa, ya sea tecnología o inteligencia

Yo mismo he visto como mi abuelo me decía que iba a llover, mientras yo miraba el tiempo en mi flamante y supermoderno iPod touch y comprobaba que no iba a llover. Rato después, diluvio universal y mi iPod seguía en sus trece de que no llovía.

La experiencia es lo que tiene, que según se va ganando te da acceso a diferentes habilidades. Es por eso que a muchos les pierde el conseguir la bola de fuego nivel 10 o el mítico omnilátigo. Es algo que engancha eso de desarrollar un árbol de habilidades y hay más de uno que opina que eso es lo que atrae de los juegos de rol. Es una lástima que en la vida real no puedas acceder al forastero misterioso para que te ayude en más de una ocasión.

Aunque un servidor todavía no ha alcanzado el máximo nivel en muchas facetas de la vida diaria, tengo ya cierto bagaje en el terreno de los videojuegos y he ganado la habilidad de opinar humildemente sobre este emocionante mundo. Un mundo que está en constante evolución, sorprendiendo a la comunidad jugona y ganando nuevos seguidores. Pero, ¿cuál es el precio que tiene que pagar la muchachada por ese desarrollo?

Uno no es que sea un viejo, pero ya tengo los años suficientes para que en el autobús me pidan paso poniendo un señor en la frase. Y a pesar de todo, ya pienso igual que muchos miembros del club de la tercera edad (no la de El Señor de los Anillos), casi todo era mejor antes. Mi experiencia más reciente fue al comerme un Bollycao, merienda oficial de la infancia de muchos que a la que te descuidabas te hacia un garabato de chocolate en la camiseta que a ver como se lo explicabas luego a tu madre. Ya no son lo que eran, al menos no el sabor, y la cantidad de chocolate. También me ocurre con el Nesquik. En mis tiempos de mocito con 2 cucharadas ya iba listo, ahora necesito por lo menos el doble para que quede decente según mi recatado gusto. Lo mejor de todo es que podría seguir así hasta el infinito, pero no va a ser así, aquí hemos venido a hablar de video-





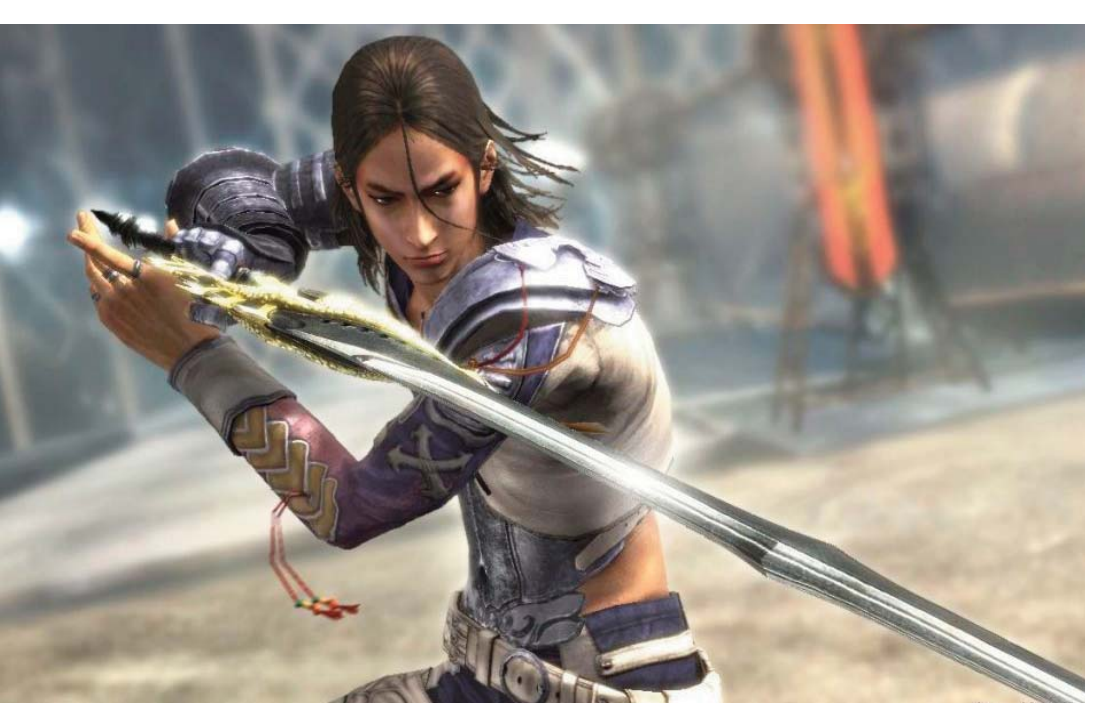
juegos.

¿Eran los videojuegos mejores antes? Es una pregunta muy complicada, ya que el factor nostalgia nubla el juicio de muchos. Lo cierto es que antes éstos eran algo distintos, ya que te los podías llevar al colegio. No me refiero a literalmente, si no a llevarlos como medio de discusión y sobre todo de estrategia. Pasé muchas horas discutiendo con mis amigos sobre cómo podíamos avanzar en esa magna obra que es Indiana Jones and the Fate of the Atlantis. Hacíamos dibujos y copias de los puzles del juego para intentar resolverlos en clase. Los recreos se convertían en el momento clave para buscar ayuda de compañeros de otras clases. Puedo decir con orgullo que completamos ese y varios juegos más sin guías, que tan de moda están hoy en día.

En el fondo de mi corazón soy un romántico y sí, le tengo un cariño especial a muchas aventuras gráficas, que tantas horas de estudio me quitaron en mi infancia (no sé cómo he llegado a la universidad) pero que en el fondo me ayudaron a aprender a pensar y a centrarme, al menos, en algo que me importaba. Antes, todas parecían más complicadas, teniendo que hacer cosas y combinando objetos en el menú que en la vida se le habría ocurrido a uno. Ahora sin embargo, muchas aventuras gráficas traen botón de pista, quitándole mucha gracia al asunto (véase las entregas remozadas de Monkey Island).

Muchos podrían pensar que ahora que soy mayor soy más inteligente y tengo mayor capacidad de razonamiento, por lo que los videojuegos de antaño me parecen fáciles. Nada más lejos de la realidad. Como dice la canción, tengo una espinita clavada en el corazón, que se llama Gabriel Knight: Sins of the Fathers, una aventura gráfica del año 1993, cuando los bollycaos todavía estaban buenos. A pesar de enfrentarme a ella con la veintena de años cumplida, me ha resultado imposible sin guía. Es más, ni siquiera he podido completarla debido a la multitud de errores que tienen los emuladores en los que tiene que correr el título. Tenía ese grado de dificultad que hace que uno se quede horas sentado estrujándose la cabeza en busca de que es lo que se puede hacer. Tam-





bién te da la facilidad de estamparte la antes citada cabeza contra una pared debido a algunos enrevesados enigmas que al consultarlos en alguna guía hacen aflorar palabrotas de la boca.

Con los Rpg pasa básicamente lo mismo, aunque aquí el factor nostalgia nubla demasiado, ya que es obligatorio hablar del que es santo grial de muchos, Final Fantasy VII, el primer videojuego que hizo llorar a más de uno. Desconozco cuantas horas ha ocupado este juego en mi juventud, seguro que muchas las pasé discutiendo con los compañeros la mejor manera de hacer frente a Jénova, teniendo especial cuidado de no desvelar algo de la trama (antes no existía eso de spoiler) ya que te podías llevar alguna que otra colleja. Las tardes se pasaban volando decidiendo como equipar las materias o esbozando la mejor estrategia para hacer frente al gran reto de la juventud de muchos jugadores, Arma Esmeralda, sin olvidar a los Entes y a los Eones Oscuros.

Pero el momento álgido llegaba en el cambio de cd. Eso era como un puente a otro nuevo e inexplorado mundo, la aventura continuaba y era todo un misterio. Aparte que abrir la tapa de la consola encendida era algo así como una especie de tabú. Hoy en día eso se ha perdido a medias, ya que en Xbox 360 hay juegos que aun usan el cambio de disco, como el genial Blue Dragon o el épico Lost Odissey.

Desgraciadamente todo eso ha cambiado mucho. El componente "social" de los videojuegos de generaciones pasadas ha sido sustituido por el online de los juegos actuales en los que cada uno puede estar sentado en su casa escuchando a un francés llámando a uno de todo menos guapo sin saberlo. Como ocurre en los colegios actuales, que ya no son lo que eran. Ahora son casi como un campo de batalla donde los profesores tienen que luchar contra algunos alumnos que quieren reventar sus clases. Ya no hay discusiones sobre lo complicado que resulta tal fase, si no que en la partida de anoche de Call of Duty tal o cual quedó primero y seguro que usaba trucos. O discusiones sobre el Fifa o el Pro, cual es mejor o peor. Parece que todo obedece a un malvado plan de algún gobierno en la sombra para hacer casi todos los juegos más fáciles para que así no tener que usar el cerebro mucho y no pensar demasiado. O



quizás es que simplemente se facilitan las cosas para llegar a una mayor cantidad de público menos exigente.

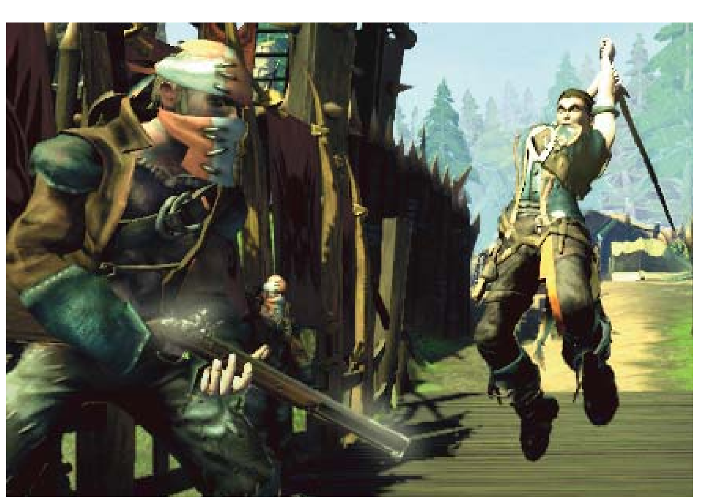
La dificultad de los juegos es algo que también da mucho que hablar. Ahora la dificultad de la mayoría de los juegos estriba en que si lo pones en muy difícil, tu personaje recibe más daño y hace menos, así que a esquivar o a ponerse a cubierto a la espera que la salud se regenere por arte de magia. O si no el ejemplo de Los Sims, donde en la tercera entrega llegar a lo más alto de la carrera se consigue en cuestión de horas cuando en la primera entrega estar deprimido y tener una casa cutre era lo más normal, siempre que no se usaran trucos, claro está. Y luego arréglatelas para poder tener amistades y mantenerlas. Además que hoy en día es complicado llevarte una sorpresa al jugar a algún título. Hay tantas noticias y tanto medio especializado que ya casi se conocen todos los aspectos clave del juego incluso antes de meter el disco en la consola o instalarlo en el pc. A mi me pasó con Metal Gear Solid 4, vi todo los vídeos, leí todo lo que salía y al jugar, pensaba en como me habría sentido si no hubiese leído y visto tanto. Eso, con Uncharted 3 no me va a pasar.

¿Eran los videojuegos mejores antes? Posiblemente, pero dar una respuesta rotunda ya sea afirmativa o negativa sería muy arrogante. Todo lo antiguo tiene su encanto y la nostalgia a veces impide ver los fallos, pero es que incluso los fallos tienen su encanto. Y aunque parezca increíble, solo estamos a 4 años de los



coches voladores (según Regreso al Futuro II) y los títulos de hace 5 años parecen mejores que los que se ponen a la venta recientemente. Ahí está Mass Effect, que es indudablemente mejor que su secuela. Y Dragon Age, cuya segunda parte está dando mucho que hablar y hará correr ríos de tinta. Se podría pensar que los videojuegos, como muchas cosas, son un reflejo de la sociedad actual. Una sociedad que quiere las cosas, fáciles, apenas sin esfuerzo y lo mas satisfactorio posible. Mientras tanto, yo seguiré mirando con cariño mi estantería de juegos de PSX mientras desvió la mirada para ver la caja de Fable 2 y recordar cómo solo tuve que pulsar un botón para vencer al "jefe final".

Texto: neo_von cedido por www.pixfans.com



La unión hace la fuerza... únete a la diversión



JUEGANDO

BY TRÉVERON

ÚLTIMAMENTE SE ESTÁ PONIENDO DE MODA EL REESCRIBIR SAGAS. ¿QUÉ OCURRIRÍA SI LA COSTUMBRE SE EXTENDIESE?



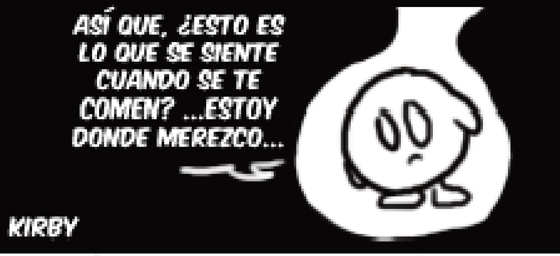












El save no ocupa lugar



Un amigo me decía una y otra vez que tenía que probar el Broken Sword. Que su historia era tan buena que no importaba que las aventuras gráficas no fuesen un género que me llame mucho la atención

Finalmente decidí empezar el jueguecito, jugué algunas horas, hablé con todos los personajes que encontré, exploré todo lo que ví... le empezaba a coger gustillo a lo de ser un Sherlock Holmes virtual. Pero cuando el argumento ya empezaba a empaparme, ya no me acuerdo cómo, van y me matan.

Sí, me mataron. En una aventura gráfica. Y me salió la pantallita de "cargar partida". Y llevaba un porrón de tiempo sin guardar. Claro, tú estás tan tranquilo explorando resolviendo puzzlecillos, buscando objetos, hablando... y se te olvida que aunque en el juego no haya barra de energía, ni sea un juego de acción o habilidad, te pueden matar si te la das con algo que los desarrolladores hayan puesto a mala idea.

Dejé el juego, y no creo que me apetezca volver a jugarlo en mucho tiempo. Estaba enfadado, tanto tiempo delante del ordenador, disfrutando de la aventura, sin saber que habían instalado una trampa mortal. Y eso, en una aventura gráfica. Vamos, es como si estás leyendo un libro y, a traición, en una página cualquiera, en medio de un párrafo, te ponen la frase "si lees ésto te toca empezar de nuevo el libro". Y claro, a ver quién es el listo que desobedece a un libro, que son muy sabios, así que, sin rechistar, vuelves a empezar, sin ganas, todo lo que ya habías leído. Absurdo, e injusto.

Podríamos entender las alegaciones de los contrarios a la consideración de este ocio contemporáneo como arte, siempre y cuando éstas esten bien fundamentadas

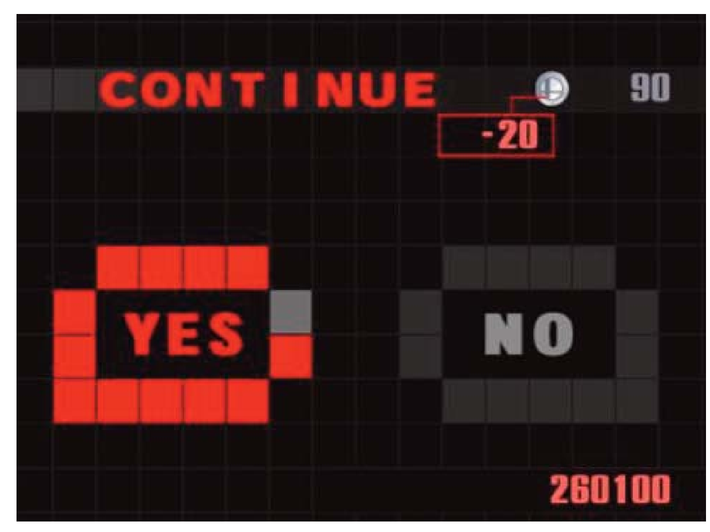
¿En qué leches están pensando? La gracia de una aventura gráfica es disfrutar de la historia, y buscarte la vida recolectando objetos y pistas para avanzar en el argumento. Quizás sea lo más parecido a ser el protagonista de

un libro, y tomar tú las decisiones (más aún que esos míticos libros de "Elige tu propia aventura"). Obligarte a escuchar los mismos diálogos y recorrer los mismos escenarios sólo porque no te esperaras que un tipo te fuese a matar, no tiene ningún sentido. Arruina toda la diversión, que en un juego de ese género es precisamente, descubrir la historia por primera vez, y hace que te apetezca lanzar lejos el disco cual frisbee. Entonces, ¿para qué incluyen esa posibilidad?

A veces pienso cómo hay juegos que son tan restrictivos a la hora de dejarte guardar la partida. Me pasó hace tiempo jugando al Donkey Kong Country en la consola virtual de la Wii. En éste juego sólo puedes guardar en determinados puntos del mapa. Pues me había pasado varios niveles, recogiendo todos los secretos que pude, y varias fases después, y antes de llegar a un punto de guardado, me mataron. Y perdí todo. La última media hora de juego, a la mierda. Y leches, ya me he acabado varias veces el juego, y creo que ya se me da bastante bien hacer el mono, pero unos fallitos tontos los tiene cualquiera. Se me acaban las vidas, y tengo que repetir de nuevo un buen trecho. Qué rollazo.

Sí, vale, seguro que algunos se me ponen Cranky Kong y piensan que soy un mierdecilla, y que si no recuerdo que en tiempos de la NES la mayoría de juegos había que pasárselos del tirón, y si perdías todas las vidas tocaba empezar... pero por aquella época es que ni había pilas de guardado, ni passwords.

Seguro que pondríais como ejemplo arcades como el Ghosts



& Goblins. Si pierdes las vidas, a empezar. Y a repetir una, y otra, y otra, y otra, y otra vez hasta que te sabes el juego de memoria y puedes avanzar más o menos sin problemas hasta llegar a un sitio nuevo, donde te pillarán desprevenido, perderás las vidas y verás la pantalla de título y el "start game" de nuevo. Pero seamos sinceros, los juegos arcade son tan difíciles para que nos dejemos los cuartos en ellos. Que si estuvieran tirados y se perdiera fácilmente el interés, la pistola del Time Crisis estaría criando telarañas. De todas formas no critico la dificultad de los juegos típicos de recreativa, que tienen su propia razón de ser, es decir, producir placer a quienes les gusta sufrir. De todo hay en el mundo.

Lo que critico realmente con todo éste tocho es que a veces se intenta subir la dificultad del juego de manera absurda, dejándonos





guardar sólo en determinados puntos. Para mí, y creo que para cualquier jugador con algo de cabeza e intención de tener vida social, poder guardar entre misiones, niveles o lo que corresponda me parece la mejor opción. Y si te matan en la misión, lo lógico es tener que empezarla. Seguro que voy con más cuidado, aprendo de mis errores y la sensación es mucho más gratificante cuando me la paso. Pero lo que me fastidia es cuando me paso esa misión que tanto me ha costado, empieza otra, nueva y llena de peligros desconocidos, y me matan. Pero no te dejan guardar entre esas dos misiones, sino que hasta no pasarte ésta segunda y otra más no hay savepoint que se precie. ¿Por qué me hacen repetir una misión que me he pasado, y que ya me costó lo suyo? Ya son ganas de hacerme perder el tiempo tontamente.

De todas formas, a veces pasa al contrario, y parece que los savepoints los regalan hasta con los cereales. O "magia que te resucita estés donde estés", como en ese bonito Prince of Persia cel shading. Pues ni una cosa ni la otra. Ponedme enemigos con IA retante, puzzles inteligentes, zonas plataformeras traicioneras (de éstas dos tazas, por favor), ¡pero no me separéis los puntos de guardado sólo por tocar las narices, hombre!

En juegos como New Super Mario Bros, en los que sólo se puede guardar entre mundos, se hace un coñazo, especialmente si no puedes jugar más que unos minutillos. Muy retro el detalle, sí, pero produce una preocupación que no debería tener. Una limitación, una imposición del juego para fastidiar al jugador, porque sí.

En el pasado por limitaciones de hardware no podíamos guardar cuando quisieramos, y, mirándolo de lado, puede ser un buen detallito retro, y no me quejo. Pero si pueden poner un savepoint después de una zona difícil como recompensa, y a modo de aliciente para recordarte que vas bien y puedes seguir divirtiéndote, que no lo pongan veinte kilómetros más adelante, que si tienes prisa y tienes que apagar el cacharro, o si te matan por dar un estornudo inoportuno (peor enemigo que cualquier jefe final), luego se quejan de que si a un transeunte le golpea un mando en toda la cara, caído del cielo.

¿Recordáis en Metroid Prime la zona de las minas Phazon, y sus alarmante falta de savepoints? Que sepáis que no me pasé el juego por hastío...

texto:
ALBERTO AGUIAR
cedido por
www.maxlevel.es

Adiós Pandemic



Muchos no recordaréis quiénes eran o qué ha hecho este estudio desarrollador, pero os puedo asegurar que habéis escuchado de su obra o jugado a algún juego. Y es que las desarrolladoras tienen que ganarse su nombre no con grandes presentaciones como estamos actualmente acostumbrados

O con campañas publicitarias enormes enmascarando después trabajos que a lo mejor no llegan a donde deberían (como con el recientemente sacado Homefront), sino que deben de luchar por su sitio en nuestros pads y teclados, en nuestras pantallas, con el jugador. Después de esto, estoy orgulloso de presentaros de una manera más o menos detallada en estas líneas la historia de uno de esos estudios que en unos años olvidaremos su nombre, pero sin duda sus juegos nunca dejaremos de recordar , y eso es exactamente lo que hizo Pandemic.

Puede que no sea lo más ortodoxo para este tipo de reportaje comenzar por el final, pero consideramos importante que antes de continuar leyendo, sepáis o recordéis cómo se nos anunció en diferentes medios la noticia de que este estudio iba a cerrar sus puertas. Lo podéis ver en el rótulo de la derecha. Los rumores se abalanzaron sobre las diferentes revistas del sector, y al final se hicieron realidad, relegándose a esta compañía fundada en California en el año 1998 en la papelera de los estudios desechados por la todopoderosa EA.

Historia

Pandemic Studios fue fundada con una fuerte suma de dinero procedente de Activision en 1998, siendo sus cabezas visibles (su presidente era Josh Resnick y su director general Andrew Goldman) extrabajadores de la citada compañía.

Pandemic Studios podría cerrar sus puertas hoy mismo

Los últimos rumores apuntan a que EA llevará a cabo esta drástica decisión.

Meristation

EA podría anunciar hoy el cierre de Pandemic

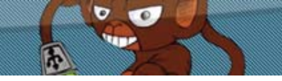
Costaría su puesto de trabajo a los 200 miembros de esta desarrolladora de Los Angeles.

Eurogamer

Pandemic podría cerrar sus puertas hoy mismo

Electronic Arts cerraría el estudio de Los Ángeles, con 200 empleados.

Vandal



Con el tiempo, y debido a sus diversos éxitos con diferentes juegos que comentaremos después, Pandemic fundó un estudio satélite en Australia para poder abarcar más cantidad de trabajo.

El estudio iba bien, aunque las críticas a algunos de sus juegos como Battlezone II no fueron muy buenas, Pandemic podía caminar con fuerza en el complicado y competitivo mundo del videojuego. Por ello no fue raro enterarnos en el año 2005 que esta compañía uniera fuerzas con otra de las grandes del sector: Bioware. De todas formas cada una mantendrían sus diferentes señas de identidad y sello propio, sin perder ni un ápice de lo que hacía grande a cada una de ellas. Ya en el año 2007, EA adquiriría el gran pastel que se estaban repartiendo los dos citados estudios, adquiriéndolos por un precio de 620 millones de dólares, lo cual incluía más de 10 franquicias y los diversos juegos en desarrollo.

Pero ya en 2009, Pandemic ya estaba bajo mínimos, los juegos no se vendían y EA notaba que solo estaban perdiendo dinero con ellos, lo que provocó que se cerrara su estudio en Australia y al poco tiempo, en diciembre de ese mismo año, Pandemic cayó en bancarrota, siendo su último juego y despedida el sin par The Saboteur.

Juegos

Como adelantamos antes, aunque es bueno saber el transcurso de la compañía a lo largo del tiempo para saber en qué





pudo verse afectado el estudio en cada uno de sus juegos, es innegable que al final eso a la hora de adquirirlos importa poco, ya que el consumidor valorará lo que está comprando, independientemente de lo que pase fuera de ese CD que adquieres por 50-70 euros.

Pues el estudio estadounidense comenzó con el polémico juego Battlezone II, secuela del título del mismo nombre, viéndose todavía su dependencia de Activision al que pertenecía la franquicia, la cual era un remake del mítico juego de Atari de 1980. El juego en esencia es un juego de guerra en el que desde tu vehículo, tendrás que ir atacando a los diferentes enemigos que vayan apareciendo, todo bajo un halo de ciencia ficción y problemas internacionales. No queremos ahondar demasiado en esta primera obra de Pandemic, pero lo que si querríamos destacar de este título fue la gran oleada de críticas que sufrió debido a sus diversos bugs y problemas, los cuales se intentaron ir solucionando con diversos parches y dando bastante apoyo a la comunidad para crear su propio contenido. Un primer bache en la carrera de Pandemic no fue suficiente para que se cayeran del mercado, creando posteriormente otra secuela perteneciente a Activision, Dark Reign 2. Ambientado varios años antes que su primera parte, este nuevo juego de estrategia supo dar en uno de sus apartados, el online, un toque distintivo, aunque de nuevo, no es que se llevara lo mejor de las críticas.

Continuando un poco más en el tiempo esta compañía seguiría tomando recorrido y renombre con otros juegos como Star Wars: Las Guerras Clone y Full Spectrum Warrior. Pero su gran éxito sería, indudablemente, el juego Star Wars: Batllefront.

Para Pandemic no era extraño el universo de George Lucas, ya que habían trabajado con él en el citado Star Wars: Las Guerras Clone, pero no se esperaba tanta repercusión con su nueva franquicia, la cual supo utilizar el nombre de Star Wars en su beneficio, juntándolo con un conglomerados de apartados a la altura de las cir-





cunstancias. La premisa del juego era algo muy básico, meterte en la piel de alguno de eses héroes que no tienen renombre (de cualquier bando) en las películas y poder demostrar que aunque seas uno más, también eres importante. Un planteamiento innovador que supo calar en el público, y pudiéndose exportar con bastante calidad a las diferentes plataformas de juegos de la época (PlayStation 2, Xbox y PC-aunque se saco también una desafortunada conversión para la portátil de Sony, PSP-).

Pero el genio de esta compañía continuó en auge, creando en su siguiente título otro de esos éxitos de crítica y público: Mercenaries. Con la premisa de controlar a un mercenario que tiene como objetivo pacificar Corea del Norte, tendremos que afrontar a multitud de enemigos desde una perspectiva en tercera persona, siendo muy divertido en casi todos sus momentos.





Sinceramente, la producción de tan alta calidad por parte de este estudio en estos momentos parecía que no podía acabar, y así lo demostraron en el siguiente título que sacaron, Destroy All Humans!, el cual disfruto de una muy buenas críticas a nivel internacional.

En este cenit al que llegó Pandemic, pudo mantenerse durante bastante tiempo, realizando secuelas de juegos como Battlefront (el cual también volvió a tener gran respuesta de crítica y público), Destroy All Humans! 2, Mercenaries 2: World in Flames, siendo todos juegos de una muy buena calidad.

Pero su penúltimo juego, El Señor de los Anillos: La Conquista, empezó a dar síntomas de que algo no iba bien, siendo el primer signo de problemas en la compañía. De esta forma, el estudio intento hacer algo a lo que no estaban acostumbrados, algo distinto, saliendo su último título que desarrollarían: The Saboteur. Sinceramente hay pocas compañías que puedan despedirse del mundillo del videojuego con tanta calidad y solidez como lo hizo Pandemic, demostrando, aunque el título se ve que tiene grandes problemas – tanto a nivel gráfico como jugable- debido a que no hubo tiempo para terminarlo apropiadamente ya que el cierre del estudio les pisaba los talones, que con un poquito de fe podrían haber vuelto a la cima de la que habían disfrutado durante tantos años.

Para acabar, solo tengo que aplaudir la obra de una de las compañías que más he admirado en los últimos tiempos, intentando, con este artículo, que su memoria nunca se pierda.

texto:
RAFAEL CRUZ DURÁN
cedido por
MONOTEMÁTICOSFM
106.5 RADIO TRIANA

Dragon Ball Z Final Bout





No es un desconocido entre los aficionados a estas rarezas chinas. En PSX había salido DBZ Final Bout con una intro anime muy chula, en SNES habían seguido apareciendo juegos de esta serie y la Mega Drive se había quedado algo desamparada con sólo uno (que a mí me encanta, pero sigue siendo uno)

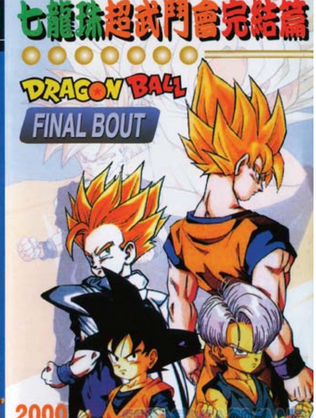
Ah, pero esto a los piratillas del lejano oriente les parece fácilmente solucionable...

Este juego aparece en Mega Drive en 1998, con número de catálogo (o similar) QL-003... de donde tal vez podemos deducir que los mismos chinos han creado o distribuido más títulos. ¡Ojalá hubiera un catálogo de estas cosas! En fin, si encontráis este juego a la venta, será sin instrucciones como todos estos no licenciados, claro, pero además existen al menos 3 versiones del cartucho para los completistas que quieran buscarlas todas. De las que yo he visto, una tirada es de 1998 y la otra de 2000. A uno llega a gustarle que su consola favorita se resista a morir, aunque sólo sea en determinados ambientes.

Ahora bien, ¿qué tal está el juego en realidad? Pues los fans más fans tal vez dirán que es superior al original de Bandai, pero hay que ser muy fan de los bootlegs o insanamente Gokumaníaco para coincidir con esa opinión. Y la verdad es que, a nivel gráfico, es una gozada, y demuestra que aún se podían haber hecho muchas cosas (tanto en la serie DBZ como en el género de lucha en general) a pesar de las limitaciones de colores de la Mega. Sin embargo, prácticamente es ahí donde termina lo bueno, porque el sonido es pobre e irritantemente repetitivo pero, sobre todo, es el control lo que nos hará echar espuma por la boca.

Triste pero cierto. He tenido el dudoso placer de probar la práctica totalidad de juegos de lucha no licenciados que se conocen en Mega Drive, los hay mejores y peores (alguno que otro se salva), pero parece que estos chinos se



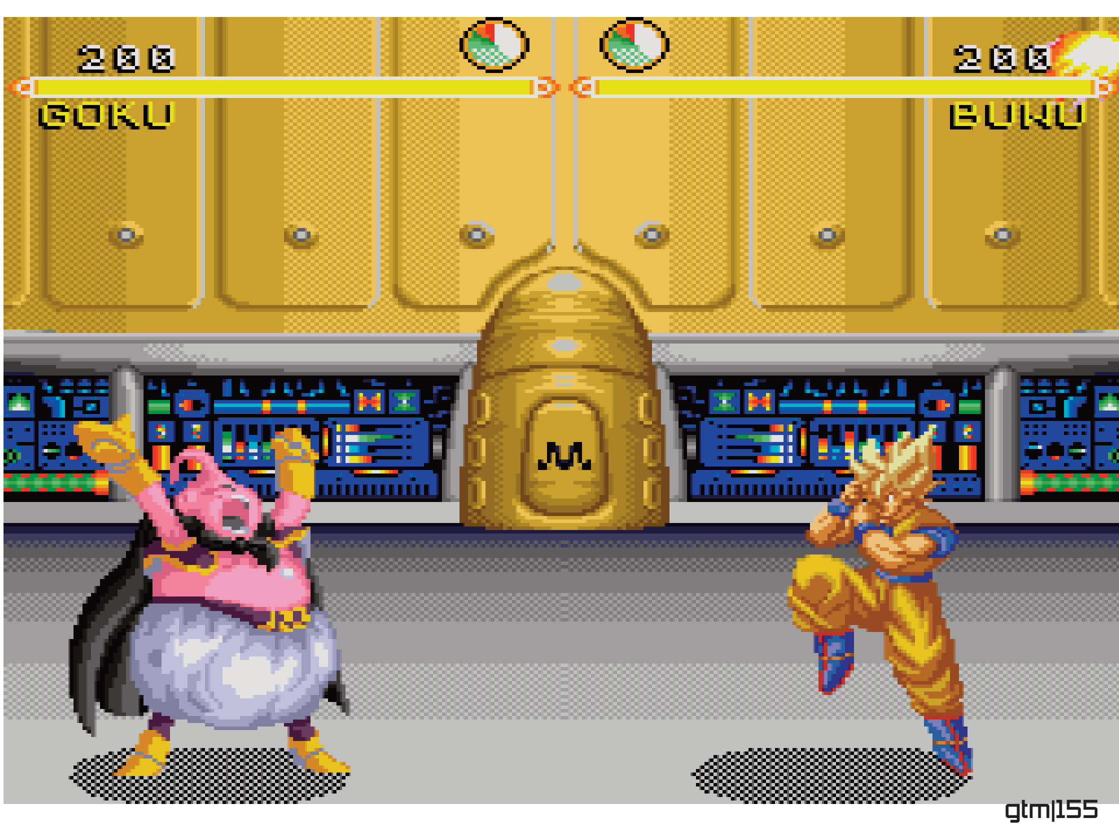


ripean los sonidos y las músicas unos a otros y los repiten en cada rareza que sacan. No exagero: he visto los sonidos de gritos y golpes de este DBZ en los piratones Tenchi Wo Kurau 3, Lord of The Rings y Top Fighter 2000... y las músicas, en el de Mulan y en un par más cuyos nombres no me sé de memoria (¡que están en chino!). Por su parte, decir que la jugabilidad es escasa ya es ser generoso: tiene un control errático y la detección de colisiones es paupérrima. Casi cualquier combinación de botones que nos imaginemos para lanzar un gran ataque brilla por su ausencia.

Por otra parte, contamos únicamente con 8 personajes para elegir, y sus nombres ni siquiera están bien escritos. Al menos los autores se preocuparon de que en la intro no aparecieran personajes que luego no estuvieran disponibles. Dicha secuencia es gráficamente muy interesante, pero una vez más la música no acompaña, y se corta de repente para dar paso a la pantalla de título (la sincronización es más bien nula).

Y es que, por desgracia, las imágenes fijas constituyen el único atractivo real de este piratón. Los sprites están sacados de otros juegos originales de la saga en SNES y resultan llamativos, pero el sonido y el control son realmente lamentables. Hasta que la rom se distribuyó por fin hace pocos meses, éste era uno de los juegos no licenciados de Mega Drive más buscados por dos razones principales: por un lado, la aparente dificultad para encontrar dicha rom y, por otro, la calidad gráfica de la que hace gala. Pero ya está. Mucho antes que éste os recomiendo TOP FIGHTER 2000 (lucha), SUIKO FUUN DEN (beat'em up de corte), o el muy decente GHOST HUNTER (clon de pang).

Texto:
Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
hombreimaginario.com



Restaurando la cruceta de nuestra PSP

Es una de las piezas que más sufren el paso del tiempo. Pero con este sencillo truco, lo paliaremos



Si tomamos como ejemplo el modelo PSP-1000, debemos localizar y retirar los tornillos aquí indicados con el punto amarillo.

Puede que muchos de vosotros no la uséis demasiado. Pero los que venimos de la vieja escuela, nos resulta primordial tener este elemento en las mejores condiciones posibles. No en vano, los *hadoken* dependen en esencia de que la cruceta responda como debe.

Uno de los elementos que más se degradan es la goma que transmite las pulsaciones a sus debidos conectores de mando. Una fatiga en los materiales que lamentablemente, afecta a la inmensa mayoría del parque de consolas de Sony.

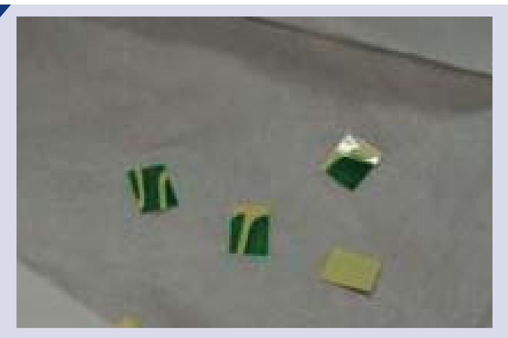
Para rejuvenecerla, os vamos a enseñar un sencillo truco, apto para todo el mundo, con el que volveremos a gozar de ese "tacto" que nos volverá a hacer invencibles. O al menos a no usar la excusa de la cruceta.



Cuando saqués los tornillos, guardarlos a buen recaudo. Si dejáis un tornillo sin colocar, muy posiblemente nuestra PSP no vuelva a funcionar en condiciones



Nos haremos con un adhesivo. Nos puede valer cualquiera, incluso el papel pegatina de las papelerías



Cortamos el adhesivo en cuadrados, pequeños, que después ubicaremos donde corresponde

Este es el lugar donde deben ir pegados. Dependiendo del grosor del adhesivo elegido, y de nuestras exigencias a la hora de jugar, pondremos una, dos o tres capas. Una vez hecho el proceso, cerramos todo bien y nos aseguramos que funcione

NO PAGUES NADA

GTM

DESCÁRGANOS GRATIS



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

Febrero - 2011

Enero - 2011

Diciembre - 2010

Noviembre - 2010

Octubre - 2010

TOCA PARA DESCARGAR

Septiembre - 2010

TOCA PARA DESCARGAR

Agosto - 2010

TOCA PARA DESCARGAR

Julio - 2010

TOCA PARA DESCARGAR

Junio - 2010

Revistas

Mondojuegos

Noticias

Contacto